DM 1,-
B 30 785 **Das unabhängige Handelsmagazin** KW 47 20.11.1998

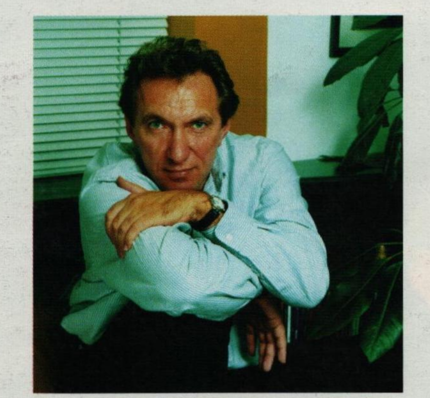


MCV Markt für Computer- & Videospiele

Virgin Interactive ist unabhängig

Nach monatelangem Rätselraten um die Zukunft von Virgin Interactive hat sich das Unternehmen durch ein Management Buyout nun verselbständigt und sucht bereits nach neuen Partnern.

Irvine. Die Spelling Entertainment Group Inc., die sich zu etwa 80 Prozent in Besitz von Viacom Inc. befindet, hat den Verkauf aller Virgin-Interactive-Organisationen außerhalb der USA bekanntgegeben. Das US-Büro wurde bereits geschlossen. Offiziell heißt es, Viacom habe die gesamten Virgin-Interactive-Anteile an eine Investor-Gruppe veräußert. Faktisch wurden die kompletten Unternehmensanteile durch Teile des Virgin-Managements übernommen. Einer der Hauptaktionäre ist der neue Chef von Virgin Interactive, Tim Chaney. Er leitete zuvor als General Manager die Europa-Geschäfte des Unternehmens und war auch der Initiator des nun vollzogenen Management Buyouts. Der Verkauf von Virgin Interactive wurde schließlich durch die amerikanische Investment Gruppe Averil Associates zum Abschluß gebracht. Über die weitere personelle Zusammensetzung der am Management Buyout beteiligten Investoren gibt es derzeit noch keine detaillierten Informationen. In einem Interview bestätigte Chaney gegenüber MCV jedoch, daß es sich bei den übrigen Investoren um private, in den USA ansässige Einzelpersonen handele, die im Spielemarkt tätig sind. Diese hätten, so Chaney, ein vitales Interesse an Virgin, würden jedoch nicht in das Tagesgeschäft eingebunden. Zu der Höhe des Kaufpreises äußerten sich weder Tim Chaney noch Sprecher von Viacom. Christian Gloe, Geschäftsführer von Virgin Interactive in Deutschland, ist erleichert: „Wichtig ist zunächst, daß sich Virgin von Viacom gelöst hat.“



Tim Chaney, Virgin Interactive: Der ehemalige Europa-Chef ist nach dem Management Buyout Virgin-Boss und einer der Hauptaktionäre.

Fortsetzung auf Seite 4

Sony sieht Massenmarktverhältnisse bei NTSC-Importen

Sony CED-Geschäftsführer Manfred Gerdes schätzt, daß pro Top-Titel bis zu 140.000 PAL-Versionen weniger durch NTSC-Importe und Piracy-Chips verkauft werden.

Frankfurt. Manfred Gerdes, Geschäftsführer von Sony CED, sieht sich im Zusammenhang mit dem Verkauf von importierter NTSC-Ware für die PlayStation in Deutschland bereits mit einem Massenmarkt konfrontiert. Sony verliere laut Gerdes durch NTSC-Importe beträchtliche Stückzahlen. „Importierte Produkte werden längst nicht mehr ausschließlich an den Freak oder an den Early Adaptor verkauft, sondern sind in die Massenvermarktung eingetreten“, so Gerdes. „Hier werden teilweise Stückzahlen verkauft, die von vielen Software-Titeln als PAL-Version nicht erreicht werden.“ Im konkreten Fall von `Tekken 3´ schätzt Sony, daß über 50.000 Stück NTSC-Versionen vor Veröffentlichung in Deutschland vermarktet wurden. Man könne nun davon ausgehen, daß die verkauften NTSC-Spiele zu über 50 Prozent als NTSC-Raubkopien auf dem Schwarzmarkt auftauchen. Somit erhöhe sich am Beispiel `Tekken 3´ der verlorene PAL Softwareabsatz von 50.000 Stück Software auf ca. 75.000 bis 80.000 Stück. „Wenn jetzt noch der Anteil an PAL-Raubkopien hinzugerechnet wird, der gemessen an der verkauften PAL-Gesamtstückzahl eines Titels durchschnittlich bei etwa 25 Prozent liegt, erhöht sich die Zahl der auf die Lifetime eines Titels bezogenen Stück Software, die am Markt vorbeilaufen, auf 120.000 bis 140.000“, schätzt Gerdes. Sony Computer Entertainment Deutschland hatte mit der Ankündigung des NTSC-Importverbotes ebenso wie zuvor bereits Konami heftige und teilweise sehr emotionale Diskussionen im Handel und der Fachpresse ausgelöst.

Fortsetzung auf Seite 6

Fotos: Virgin Interactive, MCV UK, C. Holowaty, Metro AG

Virgin und Interplay planen Fusion

London. Tim Chaney, neuer Boss von Virgin Interactive, bestätigte in einem MCV-Interview Fusions-Gespräche mit dem finanziell zuletzt stark gebeutelten Publisher Interplay. Chaney ist zuversichtlich, daß sich innerhalb der nächsten zwei Wochen entscheidet, ob die beiden Unternehmen fusionieren. Man wolle ein starkes Unternehmen schaffen, anstatt getrennt voneinander als zwei schwache Unternehmen zu agieren. Interplay gilt als das zuletzt einzige verbleibende Unternehmen, das tatsächlich am Kauf von Virgin Interactive interessiert war. Interplays Rückzug geschah offensichtlich in Absprache mit Virgin und mit der Absicht, nach dem Management Buyout zu fusionieren. Die nun laufenden Verhandlungen dürften jedoch nicht unbelastet von den gerade enthüllten Geschäftsergebnissen Interplays bleiben. Der Publisher hat im letzten Quartal, das am 30. September endete, einen massiven Verlust in Höhe von rund 15,1 Millionen US-Dollar ausgewiesen. Ein Zusammenschluß hätte für Virgin Interactive jedoch zahlreiche Vorteile. Das Produktsortiment von Virgin würde sofort gestärkt, die bestehende personelle und physische Infrastruktur könnte zum größten Teil erhalten bleiben. Virgin Interactive würde sich außerdem eine sofortige Präsenz in den USA sichern. Das Virgin-Büro in den USA wurde gleich nach dem Verkauf der Westwood Studios an EA geschlossen. Interplay hingegen ist an den Virgin-Vertriebsstrukturen in Deutschland, Frankreich, Spanien und Australien interessiert. *(jf)* ▮

Editorial

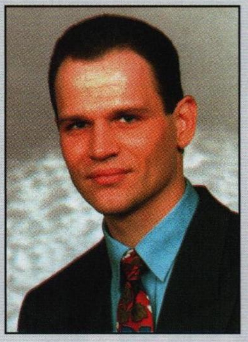
Wohin mit dem Geld?

Zum Weihnachtsgeschäft ist es wieder deutlicher zu beobachten denn je: Meldungen über millionenschwere Marketingkampagnen häufen sich. Die Verkaufserwartungen für Toptitel ziehen Jahr für Jahr mächtig an. Noch während man die massiven Marketingpläne z. B. zu `Anno 1602´ und für das Add-On zum Erfolgstitel bestaunt, purzelt auch schon die nächste Meldung des üppigen Vermarktungsplans für `Tomb Raider III´ auf den Tisch. Kaum verarbeitet, meldet Eidos den Ausverkauf des höchst umsatzverdächtigen Titels. Diese Beispiele gehören sicher zu den am aufwendigsten angekündigten Kampagnen, Marketingbudgets in Millionenhöhe sind jedoch lange keine Seltenheit mehr in unserem immer mehr zum Hitmarkt werdenden Marktsegment. Was jedoch passiert mit den Zielgruppentiteln, bei denen die Umsatzerwartungen zwar noch ein durchaus lukratives Geschäft versprechen, die aber bei weitem keine Budgets in dieser Höhe rechtfertigen? Drängen die massiven Kampagnen der Megaseller die Zielgruppenprodukte ins Abseits? Wo investiert man die zwar nicht spärlichen, aber dennoch für ähnliche Reichweiten nicht ausreichenden Marketinggelder für diese Produkte? Die Fachmagazine erreichen sicher die Kernzielgruppe und werden schon fast standardmäßig im Marketingplan berücksichtigt. Das berühmte POS-Paket? Was kann der Handel von diesem oft kostspieligen Material bei der Vielzahl der Titel überhaupt einsetzen? Es scheint immer schwieriger zu werden, Zielgruppentitel so zu bewerben, daß sie nicht gegen die Spitzenreiter der Spieleflut untergehen. Hier scheint kreative Vermarktung mehr gefragt als je zuvor. Dieser Herausforderung wird sich die Industrie wohl immer stärker stellen müssen.

Falko Ossmann

Gast der Woche

Zielgruppenspezifische Ansprache



Wir legen einmal im Jahr fest, welche Toptitel für das kommende Jahr zu erwarten sind. Bei einigen Produkten sind wir uns noch nicht über das mögliche Verkaufspotential im Klaren. In diesem Fall verhalten wir uns mit den Marketing-Aktivitäten zunächst zurückhaltend. Sobald wir jedoch eine positive Resonanz aus dem Markt erhalten, versuchen wir mehr für das Produkt zu tun. Ein konkretes Beispiel ist der PlayStation-Titel `Box Champions´, den wir neu in die EA-Sports-Reihe aufgenommen haben. Für diesen Titel haben wir eine sehr zielgruppenspezifische Konsumenten-Ansprache gewählt. Das Produkt wird auf DSF mit einer kleinen TV-Strecke beworben und im redaktionellen Umfeld des `Knock Out´-Magazins vorgestellt. Hier kann man ohne großes Budget einen Zielgruppentitel aufbauen. Von Vorteil ist auch die Möglichkeit, Nischen- oder Zielgruppenprodukte in eine etablierte Produkt-Range einzugliedern. Der Titel profitiert dann entsprechend von den Werbemaßnahmen für die gesamte Range und deren Zugpferd. Dies trifft im Fall von Electronic Arts auf das Golfspiel `Tiger Woods 99´ zu, dessen Lizenz in Deutschland weniger Bedeutung hat als etwa in den USA. Im Rahmen der EA-Sports-Serie profitiert das Produkt von der Bekanntheit des gesamten Franchise. Große Unternehmen mit eingeführten Franchises haben es in dieser Hinsicht sicher leichter, Zielgruppen-Titel zu vermarkten.

Benedikt Schüler, Marketing Manager Electronic Arts Deutschland

Avalon wird definitiv weiter bestehen bleiben

Fortsetzung von Seite 1

Nun kann man nach alternativen Lösungen und neuen Partnern suchen." Vorerst solle sich jedoch nichts ändern: „Operativ bleibt erst einmal alles so, wie es ist. Es gibt lediglich eine neue Muttergesellschaft." Er erklärt jedoch weiter, daß die derzeitige Unternehmensstruktur nicht beibehalten werden kann, da Virgin Interactive derzeit über ein unzureichendes Produktportfolio verfüge. Man sei jetzt auf der Suche nach neuen Labels und

Produkten. Tim Chaney bestätigt unterdessen, daß sein Unternehmen mit Interplay Gespräche über einen Unternehmens-Zusammenschluß führt. Christian Gloe äußerte sich auch zur möglichen Zukunft der Vertriebsagentur Avalon: „Avalon bleibt weiter bestehen, das ist Fact. Die Frage ist lediglich, wer der zukünftige Eigentümer sein wird. Denkbar wäre auch ein Joint-Venture oder die Übernahme durch einen neuen Eigentümer. Interplay ist allerdings nur einer der möglichen Partner. Es gibt weitere Unternehmen, mit denen wir derzeit Gespräche führen." Virgin Interactive unterhält derzeit nur noch ein internes Entwicklungsstudio mit 25 Mitarbeitern, die an zwei Titeln arbeiten: `Viva Football´ und `Heist´. Daneben gibt es jedoch weiterbestehende Publishing-Abkommen mit Mythos, JVC und Capcom. Tim Chaney hat sich darüber hinaus die Namensrechte an Virgin Interactive bis zum Jahr 2004 gesichert. Das



vollständige Interview mit Tim Chaney lesen Sie in der kommenden Ausgabe. *(jf)*

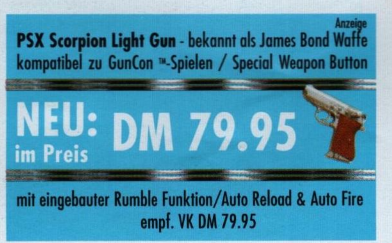


Christian Gloe, Virgin Interactive, bestätigt, daß das Weiterbestehen der Vertriebsagentur Avalon in keinster Weise in Frage gestellt ist.



Ubi Soft veranstaltet Deko-Wettbewerb

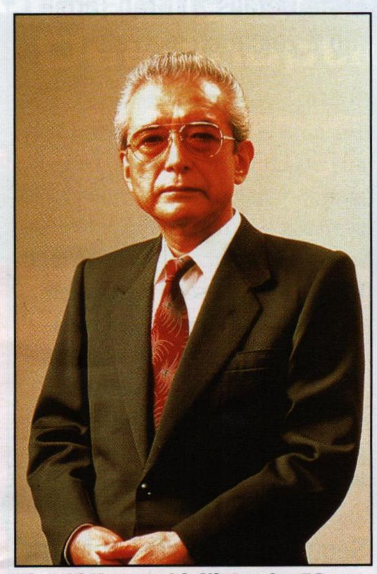
Düsseldorf. Zur Abverkaufsförderung des Rennspiels `S.C.A.R.S.´ führt Ubi Soft derzeit einen Merchandising-Wettbewerb mit dem Handel durch. Nach Angaben von Ubi Soft wurden etwa 85 Prozent des Handels mit Dekorations-Paketen ausgestattet. Händler werden aufgefordert, den dekorierten Verkaufsbereich zu fotografieren und das Foto an Ubi Soft zu senden. Die schönste und größte Dekoration wird nach Ablauf der Merchandising-Aktion mit einem Preis ausgezeichnet. Der Gewinner erhält eine Reise für zwei Personen nach Paris. Doch auch die Endverbraucher können sich an einem Gewinnspiel beteiligen. Als Hauptpreis wird ein funkferngesteuertes Modellauto im S.C.A.R.S´-Design verlost. *(jf)*



Fotos: C. Holowaty, Electronic Arts, J. Fröhlich, Nintendo, Ubi Soft, Pearl Agency, TLC (2), TopWare, Topos

Nintendo-Boß warnt vor Folgen von PSX-Raubkopien

Kyoto. Nintendos President Hiroshi Yamauchi hat in der japanischen Zeitung `Asahi Shimbun´ vor den Folgen von Sony Computer Entertainments mangelnden Bemühungen um einen wirksamen Kopierschutz für PlayStation-Software gewarnt. „Billige Raubkopien von CD-ROM-Spielen haben sich in den USA und in Europa enorm verbreitet", meint Yamauchi. „Das kann dazu führen, daß talentierte Spieledesigner aus dem Markt gedrängt und



Hiroshi Yamauchi, Nintendo: 50 Prozent der verkauften Software in Europa ist raubkopiert.

Software-Firmen in den finanziellen Ruin getrieben werden." In Europa seien 50 Prozent der verkauften Software raubkopiert, in den USA seien es zehn Prozent, da selbst Einzelpersonen problemlos Kopien anfertigen könnten. Billigere Raubkopien würden zwar die Hardware-Verkäufe ankurbeln, aber die Original-Software würde sich nicht abverkaufen. Dies hätte katastrophale Auswirkungen auf die Entwickler. „Nintendo 64-Module sind viel schwieriger zu kopieren und das zeigt, daß wir die richtige Entscheidung getroffen haben", erklärt Yamauchi. *(ch)* ▮

Personalien



Dr. des. Eyla Hassenpflug (35) wird vorübergehend die PEARL Agency verlassen. Die Pressesprecherin wird Mitte November 1998 bis März/April 1999 in Mutterschutz gehen. Während ihrer Abwesenheit wird **Martin Siegmann** als Ansprechpartner für Anforderungen von Teststellungen sowie Presse-Informationen und Bildmaterial zur Verfügung stehen.



Josef Hahn (34), Sales Director der deutschen Niederlassung von The Learning Company (TLC), wird das Unternehmen zum Jahresende verlassen. Hahn war seit 1996 bei Mindscape International in Mülheim a. d. Ruhr als Sales und Marketing Director tätig. Nach der Übernahme von Mindscape durch TLC und der darauffolgenden Verschmelzung der deutschen Mindscape- und TLC-Niederlassung übernahm er im Juni diesen Jahres die Funktion des Sales Director für beide Bereiche. Beide Unternehmen werden ebenfalls zum Jahresende in Oberhaching bei München zu einer Einheit verschmolzen. Während die Aufgaben von Josef Hahn ab sofort kommissarisch von **Stefan Nußbaum** (31), Marketing Director TLC tewi und Mindscape, übernommen werden, wird Hahn sich im kommenden Jahr neuen Aufgaben innerhalb der Branche widmen.





Die Grafikerin **Kerstin Wetter** arbeitet seit 1. November 1998 bei der TOPOS Verlag & Marketing GmbH. Die 26 jährige wird sich dort zukünftig um die Cover- und Anzeigengestaltung kümmern. Zuvor war Wetter bei der Werbeagentur Neno in Kempen als Junior Art Director beschäftigt.



Claudia Cataldi-Jöx (37) ist neue Vertriebsbeauftragte bei TopWare. Seit Anfang November betreut sie das Gebiet Berlin und den ostdeutschen Raum. Bekannt ist Cataldi-Jöx vielen Geschäftspartnern schon von ihrer dreijährigen Tätigkeit als Verlagsrepräsentantin beim Sybex Verlag.

Ubi Soft verdreifacht Racing Simulation 2-Umsatz nach Promotion

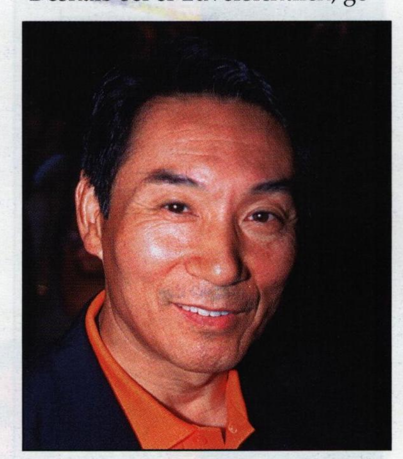
Köln/Hamburg. Ubi Soft kann auf eine Reihe erfolgreicher Aktionswochenenden mit `Racing Simulation 2´ zurückblicken: Derzeit führt Ubi Soft in zahlreichen Outlets Promotion-Aktivitäten für das aktuelle PC-Rennspiel durch. Die Veranstaltungen laufen für das Unternehmen, aber auch für den Handel sehr erfolgreich. Am Wochenende der letzten Formel 1-Übertragung meldete der Media Markt in Hamburg-Nederfeld eine Verdreifachung des Umsatzes während der laufenden Verkaufsföderungs-Aktion. Konsumenten konnten in einem Original-Rennwagen Platz nehmen und vom Cockpit aus `Racing Simulation 2´ auf der Originalstrecke von Suzuka testen. Ubi Soft wird die Aktion bis Weihnachten in vielen weiteren großen Märkten im gesamten Bundesgebiet fortsetzen. *(jf)* ▮

Promotion für Racing Simulation 2: Im Cockpit eines Original-Boliden darf das Spiel getestet werden.

Zuwenig Grafik-Chips für Segas Dreamcast

Kurz vor dem Verkaufsstart des Dreamcast zeigt sich Sega-President Irimajiri trotz Zulieferprobleme selbstbewußt und gut gerüstet für den Kampf gegen den Hauptkonkurrenten Sony.

Tokio. Sega-Präsident Shoichiro Irimajiri hat zugegeben, daß es für die Produktion des Dreamcasts Probleme bei den Lieferunanten der Grafik-Chips gab. Er nannte in diesem Zusammenhang NEC und die britische VideoLogic Group. Bis Jahresende könne nur wenig mehr als die Hälfte der ursprünglich erwarteten Menge ausgeliefert werden, erklärte Irimajiri. Dies sei auch der Grund, weshalb er vor einem übertriebenen Optimismus für die neue Konsole warnte. Dennoch sei er zuversichtlich, daß Sega bestens vorbereitet sei, in die „Schlacht um die Spielkonsole der nächsten Generation" zu ziehen. Nachdem Nintendo zuletzt Marktanteile verlor, sei Sony hierbei der härteste Mitbewerber, meint Irimajiri. Er erwartet auf dem Weltmarkt vor allem ein Duell zwischen Sonys PlayStation und dem Dreamcast, das am 27. November in Japan ausgeliefert wird. Die Veröffentlichung in Europa und den Vereinigten Staaten folgt im Herbst 1999. Das Dreamcast „repräsentiere einen völlig neuen Weg des Denkens bei Sega", erklärt der Unternehmens-Chef. Deshalb sei er zuversichtlich, gegen Sony bestehen zu können.



Shoichiro Irimajiri, Sega: Trotz Lieferengpässen für Dreamcast mit Zuversicht in die Konsolenschlacht.

Allerdings war die PlayStation bisher äußerst erfolgreich. Für das Jahr 1998/1999 werden 21 Millionen verkaufte Einheiten erwartet. Vor einem Jahr waren es noch 19,3 Millionen. Sony sei sich aber der Bedrohung durch Sega bewußt. Dennoch berichteten erst kürzlich japanische Medien, daß Sony den Start der neuen PlayStation verschieben werde. Sony lehnte es ab, diese Berichte zu kommentieren. Sega-Boß Irimajiri gibt sich daher erst recht selbstbewußt: „Ich persönlich bin es nicht gewohnt, Kämpfe zu verlieren." Für den japanischen Markt sieht er vor, zehn Millionen Dreamcast-Konsolen in den nächsten drei bis vier Jahren zu verkaufen. Die erste Million soll bereits bis Ende März 1999 durchverkauft sein. Dabei sei die Gewinnschwelle schon bei drei Millionen Einheiten erreicht. Segas Kundendienst scheint sicher zu sein, daß der Zeitvorsprung für das Dreamcast ein klarer Wettbewerbsvorteil sei. Eine Sega-Sprecherin erinnerte daran, daß die Händler am 20. Oktober, dem ersten Tag für Vorbestellungen, bereits Aufträge für 50.000 Einheiten erhielten. Die Sega-Aktie reagierten darauf mit einem Kurssprung an der Tokioter Börse. *(ur)* ▮

Massive Umsatzeinbußen durch PlayStation-NTSC-Importe

Fortsetzung von Seite 1

In dieser Ankündigung hat das Unternehmen auch klar gegen den Verkauf und Einbau von sogenannten Mod- oder Piracy-Chips in die PlayStation Hardware Stellung bezogen. Sony könne, so Gerdes, die Diskussionen der vergangenen Wochen nicht nachvollziehen. Der überwiegende Teil der Händler unterstützte die Forderungen von Sony. Nicht einverstanden mit den ergriffenen Maßnahmen seien etwa 5 - 7 Prozent der direkten und indirekten Händler. „Es ist nicht nachvollziehbar, wenn diese Händler zur Umsatzgefahr für 93 - 95 Prozent der Handelslandschaft werden." sagt Gerdes." So dürfe laut Gerdes aus der Perspektive von Sony der NTSC Software Markt in Deutschland eigentlich gar nicht existieren, da bis heute weder NTSC-Software-Versionen noch die entsprechende NTSC-Hardware von Sony CED verkauft worden seien, die das Abspielen von Importspielen ermöglichen. Im Jahre 1997 habe jeder die Entwicklung eines grauen Marktes und den Boom von illegal raubkopierter Software beobachten können.

„Im ersten Schritt haben wir versucht, in der Kommunikation mit den Händlern, den Verkauf von Multinorm-Chips (Mod-Chips), die technische Grundlage für das Abspielen von Raubkopien, einzustellen", so Gerdes. „Insbesondere Videogamestores setzten und setzen ungeniert auf die schnelle Mark, ohne über die Folgeschäden auch für ihr Geschäft nachzudenken." Durch die drastischen Preisveränderungen bei Brennern und CD-Rohlingen habe der Absatz mit PAL Software bei diesen Händlern nachgelassen.



Manfred Gerdes, Sony CED: NTSC-Importe und Raubkopien führen dazu, daß bis zu 140.000 Einheiten pro Toptitel am Markt vorbeigehen.

„Wir treffen in Zusammenarbeit mit Industrie- und Handelspartnern heute Entscheidungen, die langfristig die Vermarktung von PlayStation-Produkten im PAL-Markt ermöglichen." erklärt Gerdes weiter. „Sony konzentriert sich auf das Kerngeschäft und wird gegen alle Verstöße juristisch vorgehen, die strafrechtlich relevant sind. Im Interesse fast aller Handelspartner kann es auch keine Zwischenlösungen geben, da derartige Ausnahmeregelungen langfristig nicht zu vertreten sind." Dabei gehe es nicht um Importfans oder gar die Fachpresse, die sich für den privaten Gebrauch in den USA oder Japan Importversionen bestellen. Es gebe lediglich den Weg über den Handel in Europa nicht mehr. „Sony Computer Entertainment ist angetreten, um mit dem Handel die Vermarktung der PlayStation-Produkte zu forcieren, damit alle im positiven Sinn Beteiligten Geld damit verdienen," erklärt Gerdes. „Sony sieht sich nicht als zukünftigen Non-Profit-Service-Provider für den Handel, deshalb werden auch künftig alle PlayStation-Entscheidungen zum Wohle der überwiegenden Handelsstrukturen getroffen." *(fo)* ▮

Fotos: C. Holowaty, J. Fröhlich

Kurz & Wichtig

Exklusive Konsolen-Features für Street Fighter Alpha 3

Tokio. Capcom will bei dem nächsten Teil der `Street Fighter´-Serie in besonderem Maße die Bedürfnisse von PlayStation-Spielern berücksichtigen. Der Titel `Street Fighter Alpha 3´ soll deshalb nicht einfach eine 1:1-Umsetzung der Arcade-Version sein. Man will Konsolen-spezifische Grafik-Effekte, zusätzliche, versteckte Charaktere und Dual-Shock-Controller Unterstützung integrieren. Der Titel soll im März in Europa erscheinen. *(jf)* ▮

Erste Details zu Gran Turismo 2 zeichnen sich ab

Tokio. Der Nachfolger von Gran Turismo wirft seine Schatten voraus. Auch wenn einzelne Details zu den neuen Features noch nicht bestätigt wurden, soll das Rennspiel Werksfahrzeuge der Firmen Ferrari und Porsche beinhalten. Auch wird vermutet, daß es einen Querfeldein-Modus geben wird. An neuen Grafikeffekten soll es unterdessen sichtbare Wagenschäden sowie Staub- und Wasserdunst-Effekte geben. *(jf)* ▮

Sega schließt DVD-Laufwerk für Dreamcast nicht aus

Tokio. Obwohl Sega die Nutzung eines speziellen, nicht standardisierten CD-Laufwerkes für den Dreamcast angekündigt hat, schließt Neal Robinson, Sega's Director of Technology, den möglichen Einbau eines DVD-Laufwerkes in die Superkonsole zu einem späteren Zeitpunkt nicht aus. Bislang hätten die Kosten für die Lizenzierung und Produktion der notwendigen MPEG-2 Digital Video Technologie gegen dessen Verwendung gesprochen. Sollten jedoch die Kosten für Duplikation und Bauteile sinken, wolle man den Schritt erwägen. *(jf)* ▮

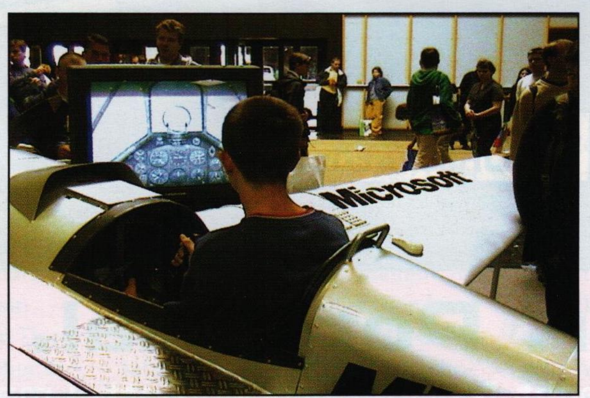
GTI eröffnet neues Entwicklungs-Studio

Austin. GTI baut seine Entwicklungs-Ressourcen aus. Mit Bootprint Entertainment hat der Publisher ein Entwicklungsstudio für Konsolen- und PC-Spiele in Austin eröffnet, das aus zwei Teams und insgesamt 16 Mitarbeitern besteht und bis Januar 30 Personen beschäftigen soll. Die ersten zwei PC-Titel werden für das Jahr 2000 erwartet. *(jf)* ▮

Microsoft startet umfangreichste Weihnachts-Promotion der Firmengeschichte

Der Software-Gigant startet im gesamten Bundesgebiet mit rund 80 Promotion-Teams über 300 Aktionen im Handel und präsentiert die gesamte aktuelle Produktpalette.

Unterschleißheim. Microsoft will zum Jahresende die frequenzstarke Weihnachtszeit nutzen, um den Endverbraucher vom Kauf der neuesten Microsoft-Produkte zu überzeugen. Im Zeitraum von zehn Wochen werden zirka 80 Promotion-Teams mehr als 300 Promotion-Aktionen in deutschen Handelshäusern durchführen. Um der breiten Microsoft Produktpalette, den unterschiedlichen Händlerstrukturen und den vielfältigen Zielgruppen gerecht zu werden, entwickelte Microsoft eine übergreifende Promotion-Strategie. Im Mittelpunkt steht hierbei die `Microsoft Games Show´ die bei den Top Microsoft-Outlets im Warenhaus- und Flächenmarkt-Bereich durchgeführt wird. Auf einer interaktiven Showfläche präsentieren Moderatoren auf großen Monitorwänden die aktuellen Microsoft-Spiele. Einen zweiten Schwerpunkt bildet die Demonstration der Hardware-Neuheiten, insbesondere die innovativen Gamepads `SideWinder Freestyle Pro´. Zur Bewerbung der Veranstaltungen werden in allen Städten Zeitungs-Anzeigen in Kooperation mit den Handelspartnern geschaltet. Umfassende redaktionelle PR in Kombination mit einem Gewinnspiel wird ergänzend im Bereich Special Interest und mit lokalen Radiostationen eingesetzt. Der Einsatz umfangreicher Werbemittel wie Aktionsposter, Info-Broschüren, Gewinnspiele, Give-aways etc. rundet die Aktion ab. Zur Optimierung der Handelspräsenz werden die Outlets im Vorwege aufmerksamkeitsstark dekoriert. Darüber hinaus wird die erfolgreiche Motocross Promotion `Race across America´ fortgeführt. Auf einer Motocross Event-Fläche erhalten die Spielteilnehmer die Möglichkeit, mittels einer Motocross-Simulation am `Motocross Madness´-Wettbewerb teilzunehmen. Dem Sieger dieses Wettbewerbes winkt als Hauptgewinn eine Original-Cross-Maschine. Die Bewerbung dieser Aktion erfolgt über ein Aktionsgewinnspiel und Händler-Koop-Anzeigen. Nach dem gleichem Prinzip startet auch die `Mission Possible´-Promotion. In einem originalgetreu nachgebauten Flugzeug wird die Microsoft Flugsimulation `Combat Flight Simulator´ vorgestellt. Ein Pilot kann sich in das Microsoft-Flugzeug setzen und von dort mit Blick auf einen Großbildmonitor mehr als 70 Missionen starten. Auch im Buchhandel richtet Microsoft spezielle Promotions aus. Mit einer Neuauflage der in der Vergangenheit erfolgreich etablierten `Microsoft Encarta Quiz Show´ präsentiert das Unternehmen die `Encarta Enzyklopädie 99´. Im Vorfeld der Promotion wird der Endverbraucher aufgefordert, sich anhand der Testversion von `Encarta 99´ ein Bild von dem Produkt zu machen. Händleranzeigen werden auf die Aktion hinweisen. Insgesamt sind etwa 40 Outlets aktiv in die Promotion eingebunden. *(jf)* ▮



Die `Mission Possible´-Promotion ist eine der Microsoft-Aktionen zur Abverkaufsförderung. In einem Model-Flugzeug sitzend, kann man den `Combat Flight Simulator´ probespielen.



Berlin, 13. November 1998: Activision präsentiert der Öffentlichkeit die Neuauflage des Spielhallen-Klassikers Asteroids. In den Ausstellungsräumen des Computerspiel-Museums in der Berliner Rungestraße fand sich dafür eine mehr als geeignete Kulisse. PR-Manager Markus Wilding, Lead Programmer Steve Pearce und Museums-Chef Andreas Lange (v.l.n.r.) standen der versammelten Fach- und Publikumspresse Rede und Antwort. Direkt neben dem originalen Spielhallen-Automaten aus dem Jahre 1979 zeigten sich die PC- und PlayStation-Version mehr als nur zeitgemäß renoviert. Unter Mithilfe von 3D-Hardware (PC) bietet das neue Asteroids über 256 Farben, mehr Feindobjekte, neue Waffen und einen Mehrspieler-Modus. Natürlich findet sich auch das schwarz-weiße Original in einem versteckten Classic-Mode wieder.

Foto: C. Müller, Microsoft

GTI und Cavedog planen eigenen Online-Service

New York. GT Interactive und Cavedog planen noch in diesem Jahr den Start der Betaphase ihres Online-Services `Boneyards´. Über den Service werden Spieler neben dem von Cavedog entwickelten `Total Annihilation´ auch andere GT Interactive-Titel wie beispielsweise `Deer Hunter´ über das Internet spielen können. Der Launch des eigenen Services bedeutet für GT Interactive allerdings nicht den Rückzug der GT-Titel von anderen Online-Services. Die Spiele `Duke Nukem´ und `Total Annihilation´ sollen laut GT Interactive weiterhin auch über das `Total Entertainment Network´ (TEN) und `Unreal´ über zahlreiche andere Websites spielbar sein. *(fo)* ▮

Kurz & Wichtig

Psygnosis arbeitet an erstem DVD-Spiel

London. Psygnsosis wird eine DVD-Version des für Frühjahr 1999 angekündigten PC-Spiels `Lander´ entwickeln. Dies wird der erste Titel des Publishers sein, der dieses Format unterstützt. `Lander´ ist ein Weltraum-Abenteuer, das im Jahr 3032 spielt. Das Spiel wird zahlreiche Video-Sequenzen im MPEG-2 enthalten und ist deshalb prädestiniert für die Umsetzung auf DVD-ROM. *(jf)* ▮

Acclaim erwirbt australischen Distributor

Glen Cove. Acclaim Entertainment expandiert in Australien. Das Unternehmen hat den australischen Distributor Digital Leisure übernomen. Die Kaufsumme wurde von Acclaim nicht bekanntgegeben. Die neue Tochtergesellschaft, Acclaim Australia PTY Ltd, wird ihren Sitz in Melbourne haben. Von dort aus sollen neben Australien auch die Territorien Neuseeland und Südostasien betreut werden. *(jf)* ▮

Microids eröffnet neues Büro in Kanada

Montreal. Der französische Entwickler und Publisher Microids hat eine Tochtergesellschaft im kanadischen Montreal gegründet. Dort sollen Spiele für alle Plattformen entwickelt werden. Seit geraumer Zeit schon unterhält Microids ein Büro in San Francisco, das sich um Marketing und Lizenzgeschäfte kümmert. Die Nordamerika-Geschäfte sollen nun forciert werden. *(jf)* ▮

Tetris soll für Dreamcast erscheinen

San Francisco. Seit der ersten Veröffentlichung des Klassikers `Tetris´ 1989 für Nintendos Game Boy ist für annähernd jedes Spielesystem eine Variante des erfolgreichen Geschicklichkeitsspiels erschienen. Nun kündigt der Entwickler Blue Planet Software auch eine Version des Puzzle-Spiels für Sega Dreamcast an. Das Spiel soll bereits am 23. Dezember in Japan erscheinen und bis zu vier Spieler gleichzeitig bedienen. *(jf)* ▮

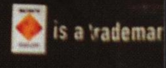

MEHR CRASH
MEHR CASH
PlayStation


NAUGHTY DOG


PlayStation


UNIVERSAL

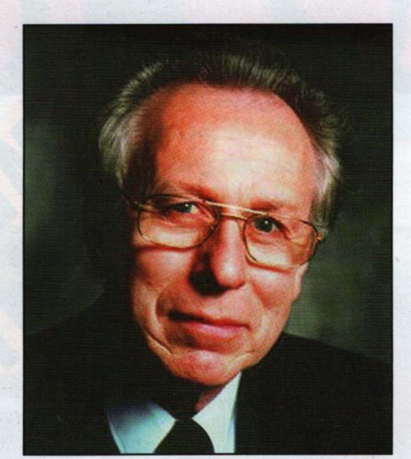



is a trademar

Metro AG trennt sich von vier Sparten

Der Aufsichtsrat der Metro AG hat einem umfassenden Maßnahmenprogramm des Vorstandes zugestimmt; der Handelskonzern will sich in Zukunft auf vier Kerngeschäftsfelder konzentrieren.

Köln. Die Metro AG wird sich zukünftig ausschließlich auf vier Kerngeschäftsfelder konzentrieren: Cash&Carry (Metro/Makro), SB-Warenhäuser/Verbrauchermärkte (real,-, extra), Non-Food-Fachmärkte (Media/Saturn, Praktiker) und Warenhäuser (Galeria/Kaufhof). Dementsprechend wird sich die Metro AG von vier Sparten vollständig trennen. Dies betrifft neben den Modemärkten, den Schuhmärkten und den Tip-Discountmärkten auch die Computermärkte Vobis/Maxdata. Man habe sich sorgfältig überlegt, wie die Metro in Zukunft aussehen soll, heißt es in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung vom 14. November. Die Gesellschaft solle schon heute eine Unternehmensform erhalten, die auch in fünf bis zehn Jahren noch Bestand hat. So äußerte sich Metro-Vorstandssprecher Klaus Wiegandt zu den Entscheidungen, die der Aufsichtsrat in der vergangenen Woche traf. Aus dem Konzern sollen alle Geschäftsbereiche herausgenommen werden, bei denen die Metro AG keine führende internationale Marktposition unter den ersten Dreien erreichen kann, die Rentabilität zu gering ist oder aber das Umsatzvolumen unterhalb einer kritischen Größe liegt. Alle nicht zu den genannten Kerngeschäften zählenden Gesellschaften, Beteiligungen und sonstigen Vermögensgegenstände sollen noch in diesem Jahr veräußert werden. Die neu gegründete Divag AG & Co KG wird diese Vermögensgegenstände übernehmen. Die Metro AG hält an dieser Gesellschaft eine reine Finanzbeteiligung von weniger als 50 Prozent. Von der Abtrennung der Unternehmensbestandteile sind nach Angaben von Klaus Wiegand insgesamt etwa 2.000 Standorte und 23.000 Mitarbeiter betroffen. Im Zuge dieser massiven Umstrukturierung kommt es auch zu einer Neupositionierung der zur Metro AG gehörenden Kaufhof-Gruppe. Die Frankfurter Allgemeine berichtet, daß 25 Filialen aufgegeben werden sollen. Für zwölf dieser Häuser seien langfristig keine Gewinne in Aussicht. Deshalb lohne sich eine Umstellung dieser Filialen auf das Galeria-Konzept nicht. Außerdem wird sich Kaufhof von der gesamten Kaufhalle-Gruppe trennen. Sie soll ebenfalls an die Divag AG & Co. KG verkauft werden. Die Kaufhof AG gibt nach Angaben der FAZ damit einen Umsatz von 2,3 Milliarden DM auf. Hiervon betroffen seien 11.000 Mitarbeiter. 129 Standorte mit etwa 32.000 Mitarbeitern werden bei Kaufhof verbleiben. Durch den Entschluß der Metro AG, die nicht zu den Kernbereichen gehörenden Aktivitäten durch einen Dritten verkaufen zu lassen, wird unterdessen eine Maximierung der Verkaufserlöse erwartet. *(jf)* ▮



Klaus Wiegand, Metro AG: Die Gesellschaftsform schaffen, die auch in fünf bis zehn Jahren noch Bestand hat.

Tomb Raider III bereits 700.000 mal vorverkauft

Hamburg. Eidos Interactive gibt den bisherigen Rekordvorverkauf bekannt: Die Hamburger haben nach eigenen Angaben von dem Action-Adventure `Tomb Raider III´ bereits 700.000 Einheiten für PC und PlayStation vorverkauft. Damit seien alle Einschätzungen weit übertroffen worden. „Der Ansturm auf Tomb Raider III bringt uns aus der Fassung. Es erscheint schwieriger, die Ware gerecht zu verteilen, als sie zu verkaufen!“, sagt Rolf Duhnke, Geschäftsführer bei Eidos Interactive Deutschland. Damit ist der Titel nach Angaben von Eidos Interactive innerhalb der ersten drei Wochen nach Vorverkaufsstart restlos ausverkauft. `Tomb Raider III – Adventures of Lara Croft´ soll am 20. November bundesweit im Handel erhältlich sein. Die PC-Version ist hingegen eine Woche später, für den 27. November, angekündigt. Das offizielle Lösungsbuch zu diesem Titel soll schließlich am 4. Dezember erscheinen. Eidos sieht in diesem Ergebnis den Beweis für das uneingeschränkte Vertrauen des Handels in das Produkt `Tomb Raider´. *(jf)* ▮

Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospiele-Branche vom 6. November 1998

Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 23.10.1998	Schlußkurs 30.10.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35,25	9,13	13,50	14,75	9,26
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4,13	1,94	3,00	2,94	-2,00
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12,63	1,25	2,63	3,44	30,80
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	8,19	2,94	8,63	8,69	0,70
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18,63	9,38	13,44	13,56	0,89
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	3,69	0,28	0,44	0,47	6,82
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	40,00	12,75	24,44	26,75	9,45
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	29,38	8,88	15,50	14,00	-9,68
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16,50	3,44	6,25	5,13	-17,92
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21,75	7,50	13,38	13,44	0,45
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS-	USD	57,13	29,94	47,88	43,00	-10,19
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	12,88	4,75	7,25	6,88	-5,10
Infogrames	Paris	5257	FRF	400,40	188,00	360,00	347,90	-3,36
Intel	NASDAQ	INTC	USD	99,25	65,63	95,44	103,75	8,71
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14,75	6,50	4,50	5,69	26,44
Interplay Entertainment	NASDAQ	IPLY	USD	8,25	1,00	1,97	2,13	8,12
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	18,88	10,75	11,00	11,00	0,00
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	119,63	59,00	109,31	110,00	0,63
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	26,81	9,31	10,00	10,19	1,90
S3	NASDAQ	SIII	USD	18,06	2,94	4,25	4,19	-1,41
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	98,44	70,44	70,69	66,75	-5,57
Take 2 Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8,75	4,50	6,25	6,75	8,00
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32,81	13,00	27,31	26,44	-3,19
THQ	NASDAQ	THQI	USD	24,00	6,88	23,13	26,06	12,67
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	19,50	3,50	3,75	3,44	-8,27
Ubi Soft	Paris	5447	FRF	1006,00	536,00	802,00	845,00	5,36

Fotos: Metro AG, F. Ossmann

Empire und Vidis kooperieren bei bundesweiter Promotion-Tour

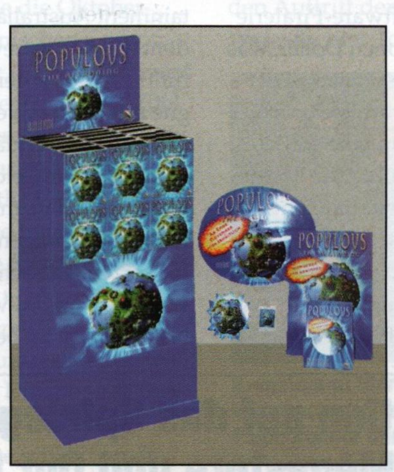
München. Empire Interactive startet in Kooperation mit dem Hamburger Peripherie- und Zubehör-Spezialisten Vidis Electronic Vertriebs GmbH eine bundesweite Promotion-Tour. In 40 verschiedenen Städten sollen an den verkaufsoffenen Samstagen vor Weihnachten über 60 Promotions zu drei aktuellen Empire-Titeln stattfinden. Vorgestellt wird die in der Fachpresse hochgelobte Flipper-Simulations-Referenz \`Pro Pinball: Big Race USA´, die Helicopter-Simulation \`Apache/Havoc´ und die Rennsimulation \`Grand Touring´. Die Promotions werden mit Merchandising-Material unterstützt, bei den stündlich stattfindenden Pinball-Wettbewerben sind zahlreiche attraktive Preise zu gewinnen. Die Events werden durch Anzeigen in den Fachmagazinen PC Action und PC Games angekündigt. „Anzeigen-Kampagnen sind ein sehr wichtiger und wesentlicher Bestandteil unseres Marketing-Mixes im vierten Quartal", sagt Empires Marketing Managerin Sevgi Kirik. „Doch mit unseren Promo-Aktionen können wir den Händler vor Ort direkt, ohne Umwege unterstützen. Weiterhin gibt uns dies die Möglichkeit, den Kontakt mit einem oftmals vergessenen Glied in der Kette zu pflegen: dem Konsumenten." Vidis unterstützt die Aktionen mit Destiny Force Feedback-Lenkrädern und Destiny-Joysticks. „Empires Promotion fällt genau mit der Markteinführung unserer neuen PC-Destiny-Produkte zusammen", so Michael Auer, Vertriebsleiter bei Vidis. „Das ist eine hervorragende Gelegenheit, den Kunden neue Hardware anhand neuer Spiele zu präsentieren. So erhalten wir Feedback vom Endverbraucher sowie vom Abteilungsleiter und Einkäufer." *(fo)* ∎



Sevgi Kirik, Empire: Händler mit Promotions direkt vor Ort, ohne Umwege, unterstützen.

Massive Handelsmarketing-Kampagne für Populous – The Beginning enthüllt

Aachen. Electronic Arts und Kingsoft stellen für den gerade ausgelieferten Strategie-Hit \`Populous – The Beginning´ (PC) umfangreiches Werbematerial für den Handel zur Verfügung. Zur Vorankündigung der „Götter-Simulation" kann der Handel ein P.O.S.-Set bestellen. Dieses besteht aus Fensteraufklebern, selbstlaufenden Produkt-Demos, Bildschirm-Ecken und Gewinnspielkarten. Außerdem sind für den Titel auch verschiedene hochwertige Dekorations-Elemente erhältlich. Hierzu gehören ein Zweitplazierungs-Display sowie Deckenhänger und Aufsteller in unterschiedlichen Größen. Die Grundfläche des Displays entspricht einem Viertel des Ausmaßes einer Europalette. Das System ist mit 96 Produkt-Einheiten fertig bestückt. Unter dem Motto „test-and-buy-Populous" werden bundesweit in über 40 Outlets Handelspromotions durchgeführt. Im Vorfeld dieser Veranstaltungen hat Electronic Arts 4.000 Bullfrog-Fans via Direct-Mail angesprochen und persönlich zu der Promotion eingeladen. Im Bereich Consumer-Marketing führt Electronic Arts eine umfangreiche Anzeigen-Kampagne in der Fach- und Lifestyle-Presse durch, die von November 1998 bis Januar nächsten Jahres laufen wird. *(jf)* ∎



Mit umfangreichem Werbematerial und Promotions soll der Handel beim Durchverkauf von Populous – The Beginning unterstützt werden.

Electronic Arts sichert sich Lizenzen für die Fußball-WM, die Europameisterschaft und den UEFA-Cup

Redwood City. Electronic Arts hat sich die weltweiten Rechte an drei wichtigen Fußball-Lizenzen exklusiv gesichert. Das Unternehmen hat in den nächsten acht Jahren die Lizenz für das FIFA-Markenzeichen, die Weltmeisterschaft in den Jahren 2002 und 2006, die Europameisterschaft im Jahr 2000 und den UEFA-Cup. Auf Basis dieser Lizenzen wird Electronic Arts Spiele für PlayStation, Nintendo 64 und PC herstellen. „Der Abschluß dieser langfristig ausgelegten Vereinbarung ist enorm wichtig für unser weltweites Geschäft mit Fußballspielen", so EAs Chairman und CEO Larry Probst. „ISLs Wissen und Erfahrung mit der beliebtesten Sportart der Welt macht sie zu einem idealen Partner für uns und wir freuen uns auf eine lange Zusammenarbeit, damit wir weiterhin preisgekrönte interaktive Fußballspiele für alle Plattformen erschaffen können, die zu Bestsellern werden." Die Vereinbarung wurde in Genf mit ISL Worldwide, der offiziellen Marketing-Agentur der FIFA und UEFA, unterzeichnet. „Seit Beginn unserer Partnerschaft im Jahr 1993 waren wir beeindruckt von der Qualität von Electronic Arts' Fußballspielen", meint ISL-Geschäftsführer Glen Kirton. „Der Respekt, die Leidenschaft und die Hingabe von Electronic Arts ist in jedem Spiel offensichtlich. Wir freuen uns auf die Weiterführung unserer erfolgreichen Partnerschaft mit Electronic Arts bis in das nächste Jahrtausend." Electronic Arts hat die Exklusivrechte an FIFA seit 1993 und hat seitdem nach eigenen Angaben insgesamt 15 Millionen Spiele weltweit verkauft. *(ch)* ∎

Australischer Feldzug gegen Raubkopierer gestartet

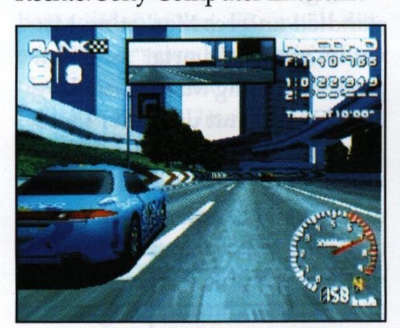
Canberra. Der australische Softwareverband AVSDA hat letzte Woche mit einer Kampagne gegen raubkopierte Software begonnen. Der Verband rechnet mit Umsatzeinbußen durch Software-Piraterie von rund 135 Millionen Dollar, was etwa 30% des Jahresumsatzes der australischen Software-Industrie ausmacht. Die Kampagne soll nun den Konsumenten über die Problematik illegaler Raubkopien aufklären. Die Initiative trägt den Namen SCUM (Stop Copying Unauthorised Material) und umfaßt Werbung in TV, Radio, Internet und in lokalen Spielemagazinen sowie eine Service-Hotline mit weiteren Informationen. Der SCUM-Feldzug wird von Micheal Ephraim, Managing Director von Sony Computer Entertainment Australia und Vizepräsident des Softwareverbandes, angeführt. „Wir werden diese Kampagne mit aggressiven legalen Aktionen stärken", erklärt Ephraim. „Wir werden dafür Geld investieren und unsere Razzien, mit denen wir bereits schon einigen Erfolg hatten, fortsetzen. Tatsächlich versuchen wir alles, um die Verbraucher zum Nachdenken zu bewegen." *(ur/fo)* ▮

Konzentration auf das Spielegeschäft bei Virgin Megastore und Our Price

London. Die englischen Medien-Handelsketten Virgin Megastore und Our Price, die beide zum Branson-Imperium gehören, wollen sich in Zukunft stärker gegeneinander abgrenzen und sich mehr auf interaktive Unterhaltung konzentrieren. Der strategischen Entscheidung ging eine größere Umstrukturierung im Management voraus. Neben Umbesetzungen im Produkt-, Personal- und Einkaufsbereich wurde der frühere Finanzdirektor Simon Wright zum Geschäftsführer befördert. „Spiele sind mit einem Anteil von 15 Prozent am Gesamtumsatz ein sehr wichtiger Teil des Produkt-Mixes", meint Wright. „Die Umstrukturierung bedeutet allerdings eine stärkere Konzentration auf alle Produktbereiche inklusive Spiele, so daß wir mehr Ressourcen bündeln und eine vernünftige Produktpalette auf der High Street anbieten können. Die Nachfrage im Spielesektor ist sehr rege und wir freuen uns auf ein gutes Weihnachtsgeschäft in diesem Bereich." *(sd/ch)* ▮

Namensstreit um Nachfolger von Ridge Racer

Tokio. Der nächste Teil von Namcos Erfolgstitel `Ridge Racer´ für die PlayStation, in Japan unter der Bezeichnung `R4´ bekannt, muß offenbar aufgrund von Namensschutzrechten von Renault für Europa umbenannt werden. Renault verfügt wegen eines Automodells mit gleichem Namen über die Rechte. Sony Computer Entertainment Europe will die Angelegenheit bislang nicht kommentieren, bis die Markenschutzproblematik gelöst ist. Ein Veröffentlichungs-Datum und der endgültige Name des Produktes für Europa ist damit noch unklar. Allerdings dürfte der Titel mit hoher Wahrscheinlichkeit geändert werden, während eine Veröffentlichung frühestens im ersten Quartal des kommenden Jahres in Europa in Frage kommt. *(sd/ch)* ▮



Ridge Racer R4, PlayStation: Angezogene Handbremse durch Namensstreit mit Renault.

Internationale Bestseller

England	Österreich	Norwegen	Japan
PC CD-ROM	**PC CD-ROM**	**PC-CD-ROM**	**PC-CD-ROM**
1. FA Prem. Manager ´99 – Gremlin	1. Play the Games – Compilation	1. Need for Speeds – Electronic Arts	1. Tripartite Emperor VI – Compile
2. Grim Fandango – LucasArts	2. Gold Games 3 – Compilation	2. Doom Trilogy – id Software	2. Flightsimulator ´98 – Microsoft
3. Carmageddon II – SCI	3. Need for Speed 3 – Electronic Arts	3. Titanic – Europress	3. Unreal – GT Interactive
4. Caesar III – Cendant	4. Anno 1602 – Sunflowers	4. Colin McRae Rally – Codemasters	4. T. Emp. + Power Kit – Compile
5. Railroad Tycoon – Redstorm	5. Railroad Tycoon 2 – Redstorm	5. Dune 2000 – Westwood/EA	5. After Devil Force – Compile
PlayStation	**PlayStation**	**PlayStation**	**PlayStation**
1. Spyro the Dragon – Sony	1. Formel 1 ´98 – Psygnosis	1. Tekken 3 – Sony	1. Slayers – Banpresto
2. Formula 1 ´98 – Psygnosis	2. Spyro the Dragon – Sony	2. Gran Tourismo – Sony	2. Beat Mania – Konami
3. Grand Theft Auto – Take 2 Interactive	3. Moto Racer 2 – Electronic Arts	3. Crash Bandicoot 2 – Sony	3. Martian Story – Bandai
4. Tenchu – Activision	4. MediEvil – Sony	4. NHL ´99 – Electronic Arts	4. Metal Gear Solid – Konami
5. TOCA Touring Cars – Codemasters	5. C&C: Gegenschlag – Westwood	5. Final Fantasy VII – Sony	5. Sanpagita – Sony
Nintendo 64	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**	**Nintendo 64**
1. 1080° Snowboarding – Nintendo	1. Mission: Impossible – Infogrames	1. 1080° Snowboarding – Nintendo	1. Pocket Mon. Stadium – Nintendo
2. F-Zero X – Nintendo	2. Banjo-Kazooie – Nintendo	2. Mission: Impossible – Infogrames	2. Diddy Kong Racing – Nintendo
3. F1 World Grand Prix – Nintendo	3. 1080° Snowboarding – Nintendo	3. F1 World Grand Prix – Nintendo	3. Yoshi's Story – Nintendo
4. Banjo-Kazooie – Nintendo	4. F1 World Grand Prix – Nintendo	4. GoldenEye 007 – Nintendo	4. Choro Q 64 – Nintendo
5. Mission: Impossible – Infogrames	5. Super Mario 64 – Nintendo	5. Banjo-Kazooie – Nintendo	5. Super Mario 64 – Nintendo
Quelle: Chart Track/ELSPA	Quelle: Libro	Quelle: MCV UK	Quelle: Login/64Dream/Famitsu

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 27.

Kurz & Wichtig

Sony nimmt Preise für Top-Titel zurück

London. Sony Computer Entertainment hat auf Druck des englischen Handels die VK.-Preisstellungen für sogenannte Premium-Titel wie `Tekken 3´ zurückgenommen. In Zukunft will man keine Spiele mehr für 44,99 Pfund Sterling anbieten, sondern den Preis der N64-Titel von 39,99 Pfund Sterling erreichen. `Tekken 3´ hat sich zwar auch in England gut verkauft, liegt aber offenbar hinter den hochgesteckten Erwartungen. Zu den wichtigen Weihnachts-Titeln gehören in England unter anderem `Bust-A-Groove', `Libero Grande' und `Crash Bandicoot 3', die für 34,99 bzw. 39,99 Pfund Sterling im Handel angeboten werden. *(sd/ch)* ▮

Direktgeschäft soll N64-Umsatz in England ankurbeln

London. Nintendo will in Großbritannien den N64-Umsatz im Direktgeschäft mit Endverbrauchern ankurbeln. Der seit Anfang des Monats sendende Einkaufskanal Shop! TV soll massiv von Nintendo unterstützt werden. Shop! TV wird sowohl über das Kabelnetz als auch über das On-digital Network übertragen und soll rund 1,5 Mio. britische Haushalte erreichen. Neben Nintendo sind 30 weitere bekannte Marken vertreten. Die Sendung läuft täglich von 8.30 bis 17.30 Uhr, wobei Verbraucher telefonisch ordern können. Anfang nächsten Jahres ist zudem eine Webseite im Internet geplant. *(sd/ch)* ▮

Toys `R´ Us nimmt Wargasm aus dem Sortiment

London. Toys `R´ Us hat in Großbritannien den von DID entwickelten Titel `Wargasm´ aus den Regalen genommen. Zwar wurde keine offizielle Stellungnahme von Toys `R´ Us abgegeben, die Vermutung liegt jedoch nahe, daß der Produkt-Name zu dieser Entscheidung geführt haben könnte. *(sd/ur)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter jfroehlich@computec.de



Virgin Megastore eröffnet englischen Preiskrieg

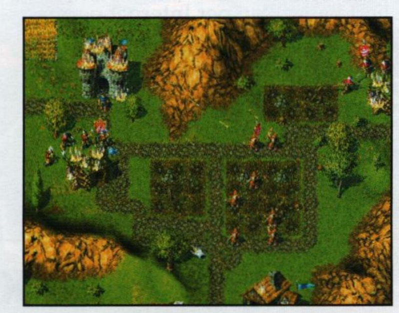
London. Die britische Medien-Handelskette Virgin Megastore wird im nahenden Weihnachtsgeschäft eines der wohl stärksten N64-Pakete schnüren. Zum Preis von 149 Pfund Sterling erhält der Käufer neben der N64-Konsole mit Memory Card, der passenden Transporttasche und einem Lösungsbuch mit `Zelda 64´ und wahlweise `Mario 64´ oder `GoldenEye 007´ auch noch zwei der derzeit gefragtesten Spiele. Zeitgleich bietet die Handelskette auch ein PlayStation-Paket an. Mit der Einführung von `Tomb Raider 3´ bekommt der Kunde für ebenfalls 149 Pfund Sterling die Sony-Konsole mit dem Core Design-Titel, einem weiteren Spiel seiner Wahl und einem zusätzlichen `Dual Shock Controller´. Das N64-Bundle wird von Virgin Megastores besonders stark in der Presse beworben. Weiterhin wird das Bundle in den wichtigsten Schaufenstern der Megastores, die üblicherweise für die Musik- und Video-Bestseller reserviert sind, aufmerksamkeitsstark angekündigt. *(ur/fo)* ▮

Gremlin unzufrieden mit Nintendos Publishing-Modell

London. Gremlin Interactive hat soeben mit `Body Harvest´ zwar seinen ersten N64-Titel herausgebracht, ist aber unzufrieden mit den Geschäftsbedingungen von Nintendo. Aus diesem Grund ist Gremlin derzeit vorsichtig bei der Planung weiterer N64-Titel. Die nächsten anstehenden Projekte unterstützen vielmehr Segas Dreamcast. Für N64 ist gegenwärtig nur ein weiteres Spiel geplant. Dieses soll jedoch nicht mehr im laufenden Geschäftsjahr erscheinen. Gremlin kritisiert die unzureichenden Margen, die Nintendo Entwicklern und Publishern anbiete, sowie die im Gegensatz zu Nintendo-eigenen Produkten benachteiligte Preisstellung. Dennoch plant Gremlin allein für Europa Verkaufszahlen von etwa 200.000 Einheiten, weltweit von rund 500.000 Einheiten, für den Titel. Gremlin arbeitet momentan an vier Spielen für Segas Dreamcast. Eines davon soll eine neue Version des Fußballspiels `Actua Soccer´ sein. *(ur/jf)* ▮

TopWare Interactive erreicht Top-Positionen in den polnischen Charts

Mannheim. TopWare Interactive belegt kurze Zeit nach der Veröffentlichung der ersten Titel auf dem polnischen Markt mit drei Titeln Top-Positionen in den polnischen Charts. Wie die Oktober-Ausgabe der polnischen ComputerBILD-Variante (Komputer Swiat 23/98) meldet, liegen die PC-Titel `Knights and Merchants´ auf Platz 1, `Emergency´ auf Platz 7 und `The Prince and the Coward´ auf Platz 8. „TopWare Interactive hat drei hochwertige Spiele auf den polnischen Markt gebracht, die sich sofort erfolgreich plazieren konnten", sagt Andreas Jäger, International Sales Director bei TopWare. „Vor allem Knights and Merchants konnte schnell an die Erfolge in Deutschland anknüpfen. Der Titel wurde in einem Monat 8.000 mal verkauft, was für polnische Verhältnisse outstanding ist." Nach diesen Erfolgen plant TopWare den Verkauf weiterer Titel in Polen. Als erstes voll lokalisiertes polnisches Produkt soll das Spiel `Mayday´ Anfang Dezember auf den Markt kommen. Noch in diesem Jahr sollen die polnischen Versionen der Monolith-Titel `Rage of Mages´, `Shogo´ und `Get Medieval´ fertiggestellt werden. Als erfolgreich bewertet TopWare auch den Auftritt der polnischen TopWare-Tochter TopWare Programy



Knights and Merchants, PC: Bereits kurz nach der Veröffentlichung in Polen konnte der Titel die Nummer 1-Position der Charts erreichen.

auf der größten polnischen Spielemesse `Gambleriada´ im Oktober. „Unser Stand stellte eine magische Anziehungskraft für die über 25.000 Besucher dar", erklärt Jäger. „Die Gambleriada war für uns eine wichtige Plattform, um zukünftige Kontakte auf dem polnischen Spiele-Markt zu knüpfen." *(fo)* ▮

Neue Technologie soll Spieleinhalte regelmäßig erneuern

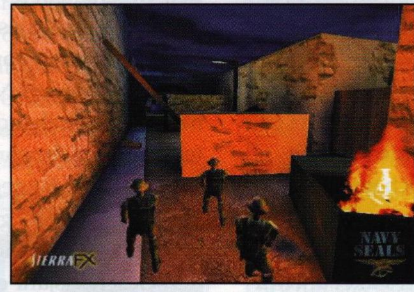
San Mateo/Saint John. Electronic Arts und Nortel Networks arbeiten derzeit an einer neuen Technologie mit dem Namen `Channelware´, die eine neue Art von Spielesoftware schaffen soll. Spiele, die der Käufer auf seiner Festplatte installiert hat, sollen per Internet permanent mit neuen Inhalten aktualisiert werden. EA will damit Computerspielen eine ganz neue Identität verleihen. Es geht dabei vor allem darum, wie Computerspiele in Zukunft gekauft und gespielt werden. Ähnlich wie dies bereits bei Online-Spielen gängige Praxis ist, soll es die Möglichkeit des automatischen Updates der installierten Software mit Patches und Programmverbesserungen geben. Ebenso denkbar: das automatische Hinzufügen neuer Level oder zusätzlicher Charaktere. Electronic Arts rechnet damit, daß Technologie auf viele unterschiedliche Spieletypen anwendbar sein wird. Nähere Informationen erhalten Sie unter www.nortel.com. *(jf)* ▮

Realistischere 3D-Klänge mit EAX 2.0

Milpitas. Creative Labs Inc. verspricht Spieleentwicklern mit einem neuen Sound-Interface (API) noch mehr Klang-Realismus bei 3D-Spielen. Mit `EAX 2.0´ (Environment Audio Extensions) können Entwickler noch eindrucksvollere 3D-Effekte, wie beispielsweise Schall-Absorbtion und Geräuschdämmung simulieren. Der Spieler gewinnt dann beispielsweise den Eindruck, daß Geräusche aus einem anderen Raum oder aus einem Bereich im selben Raum kommen, der von unterschiedlich beschaffenen Objekten verdeckt ist. Das Interface kann für Spiele genutzt werden, die DirectSound 3D und Creative's Environmental Audio Extensions unterstützen. *(jf)* ▮

Auch Sierra und Psygnosis setzen auf Unreal-Engine als Erfolgsrezept

Winton. Zu den zwölf mit der `Unreal´-Engine bereits in der Entwicklung stehenden Spiele (vgl. MCV KW41) gesellen sich nun zwei weitere Projekte von Psygnosis und dem Sierra-Studio Yosemite. Beide Studios haben die legendäre und bei den Spieleschmieden sehr begehrte 3D-Engine für ihre neuesten Projekte lizenziert. Psygnosis wird die Engine für den 3D-Shooter `Hired Guns´, einem Remake des gleichnamigen Amiga-Klassikers von DMA Design, verwenden. Der Titel wird von dem im amerikanischen Colorado ansässigen Development-Studio Devil's Thumb Entertainment entwickelt. Yosemite hingegen setzt die Engine für die taktische Navy-Simulation `Navy Seals´ ein, das vom Gameplay an Tom Clancys `Rainbow Six´ erinnern soll. Es handelt sich bei diesem Titel um ein taktisch orientiertes Söldnerspiel, in dem Aufträge teilweise mit einer kompletten Söld-nertruppe erledigt werden müssen. Die Story von `Navy Seals´ basiert auf den Romanen von Richard Marcinko, der selbst in seiner Vergangenheit Navy Seal gewesen ist und eine Buchreihe über einen Söldnertrupp mit dem Namen `Rogue Warrior´ geschrieben hat. Sierra erwartet eine Fertigstellung des Titels jedoch nicht vor Mitte des Jahres 2000. *(fo)* ▮



Navy Seals, PC: Sierra hat für diesen Titel die Unreal-Engine lizensiert und scheint an den Erfolg von Söldnerspielen wie Rainbow Six anknüpfen zu wollen.

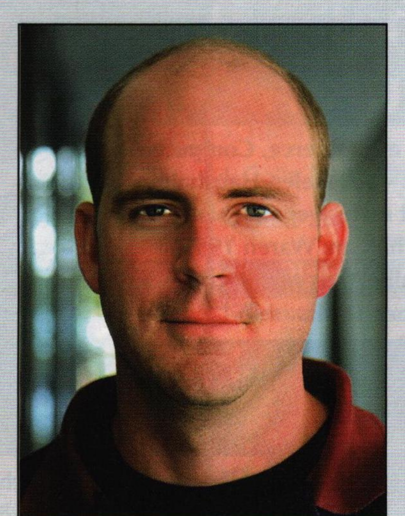


Hinter den Kulissen: Ritual Entertainment

Kreativität und Managementqualität als Basis für die Zukunft

Kleine Entwicklerstudios müssen nicht nur Ideen für skurrile Monster haben: Rituals Chief Executive Officer Harry Miller bringt kaufmännisches Kalkül in die Kreativszene von Dallas.

Wer glaubt, nur das Silicon Valley sei die Brutstätte für US-Spiele-Entwickler, liegt falsch. Die revolutionären Spielideen kommen eher aus Austin oder Dallas, wo sich eine finanziell zu Beginn dünn ausgestattete, aber von der Kreativität her enorm vitale Szene an Garagenstudios entwickelt hat. Vor allem technologisch wegweisende 3D-Actionspiele wie `Wolfenstein 3D´, `Doom´und `Quake´ stammen aus dieser Gegend. Nicht gerade ein Garagenstudio, aber ein kleines, unabhängiges Team ist Ritual Entertainment aus Dallas. Deren 3D-Shooter `Sin´ wird zwar derzeit vor allem in den USA von der Fachpresse bejubelt, aber die Anfänge von Ritual liegen nicht einmal sehr weit zurück. „Sin ist Rituals erstes Vollprodukt", gibt Harry Miller, CEO von Ritual zu. „Für viele im Team ist das sogar ihr erstes komplettes Spiel überhaupt." Das Erstlingswerk von Ritual war das offiziell lizenzierte `Quake´-Add-on `Scourge of Armageddon´, das man in nur sechs Monaten fertiggestellt hatte. Doch seit letztem Jahr hat das erst im August 1996 gegründete Unternehmen bereits eine bewegte Vergangenheit vorzuweisen. Damals mußte man sich aus Namensschutzgründen von dem vorherigen Firmennamen Hypnotic Interactive trennen und wuchs von einer Handvoll Programmierer auf ein Team von derzeit 23 Mitarbeitern an. Miller gilt dabei nicht nur als Vordenker der Firma, sondern entwickelt sich als eine der Schlüsselfiguren hinter den Kulissen der Spieleszene. Nach einem Abschluß in den Fächern Management und Finanzen an der American Graduate School of International Management stieg er 1995 als Director of National and International Licensing beim Online-Spieleservice DWANGO ein. Die Präsenz von DWANGO baute Miller während seiner Mitarbeit von drei amerikanischen Großstädten auf 20 aus. Ende 1995 fungierte er als Berater des H2H Gaming Network, während das Online-Netz von zwei auf acht US-Großstädte ausgedehnt wurde. Als Mitgründer von Ritual konzentriert sich Miller vor allem auf die Pflege nationaler und internationaler Kontakte zur Anbahnung von Lizenzgeschäften. Bereits den Vertriebsabschluß mit Activision für ‚Scourge of Armageddon, bezeichnet er selbst als eines der lukrativsten Geschäfte in der Spielegeschichte. Zudem gelang es ihm, eine Lizenz für einen `Sin´-Animefilm und eine japanische Comicheft-Serie zu verkaufen. Doch Miller mischt auch unabhängig von Ritual die Karten: Der jungen Spieleschmiede Rebel Boat Rocker verhalf er zu einem Publishing-Vertrag mit EA. Entscheidenden Anteil hatte Miller zudem bei der Gründung des Entwicklerkonglomerats Gathering of Developers (G.O.D.). Während man den früheren Ion Storm-CEO und id Software-Marketing Director Mike Wilson die öffentlichkeitswirksamen Auftritte für G.O.D. überließ, zog Miller im Hintergrund die Fäden und sicherte die finanzielle Basis, indem er mit Take 2 einen Distributionsvertrag für die ersten zehn Titel der G.O.D-Mitglieder Pop Top Software, Epic MegaGames, Ritual Entertainment, 3DRealms, Terminal Reality und Edge of Reality abschloß. Nach dem sich derzeit den Erwartungen entsprechend verkaufenden `Sin´ arbeitet Ritual auch aus Gründen des Markenaufbaus bereits an `Sin 2´. Doch durch einen weiteren Lizenzdeal, den Miller jüngst eingefädelt hat, konnte sich das Studio die Rechte für eine PC-Konvertierung des im Herbst 1999 erscheinenden Trickfilms `Heavy Metal: F.A.K.K. 2´ sichern. Der Titel soll gleichzeitig zum Kinostart auf den Markt kommen. Kontakt: harrym@ritual.com. *(ob/ch)* ▮



Harry Miller von Ritual Entertainment ist Mitgründer des Entwickler-Konglomerats Gathering of Developers. Die ersten zehn G.O.D.-Titel werden von Take 2 vertrieben.

Fotos: C. Holowaty



Deluxe Energy Set
für Game Boy Pocket
• 2 Akkus mit je 2,5 Stunden Speicherkapazität
• Extra Netzteil zum Aufladen oder für direkten Spielbetrieb
Unverb. Preisempf. 49,95 DM
ZEUG ZUM SPIELEN
PlayStation, Nintendo64, Gambe Boy und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeich
The Glove
Erleben Sie ein völlig neues Spielgefühl! Analoges und digitales Steuern direkt mit Ihrer Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM
Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 durchgehend farbigen Seiten erfahren Sie alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM
TEKKEN 3
Das offizielle Buch zum Spiel
PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 139,95 DM
DUAL RUMBLE FORCE
Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik
Mit zwei analogen Mini-Joysticks und integrierter Rumble-Funktion. Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM
G4 Controller
Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM
LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Sie Vibrationen und Rütteleffekte spüren. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM
LX4 Tremor + 1MB
Das N64-Rumble Pak, das keine Batterien benötigt, mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM
GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE
VIDIS
Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 51 48 40-0 • Fax 040 - 51 48 40-40



Aktuelle Force Feedback-Lenkräder im Überblick

Nach der Veröffentlichung des Force FX von CH Products und des SideWinder FF Pro von Microsoft war lange Zeit absolute Stille im Controllerwald mit Force Feedback-Unterstützung. Das ändert sich jedoch schlagartig: Bis zum Jahresende werden ein gutes Dutzend kraftverstärkte Lenkräder für den PC im Angebot sein. Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft wird der Kunde also bereits die Qual der Wahl haben und vertraut auf ein ausgewogenes Sortiment. Falko Ossmann gibt Ihnen auf den folgenden Seiten einen Überblick über die ersten sechs Vertreter dieser neuen Controller-Generation, die von Thilo Bayer, Hardware-Spezialist der Fachmagazine PC Games und PC Action, einem umfangreichen Vergleichstest unterzogen wurden.

Race Leader Force Feedback

Nach den Erfolgen im Sound- und Grafikkartenbereich will Guillemot nun auch vermehrt bei den Eingabegeräten Akzente setzen. Als Einstieg in die Welt der kraftverstärkten Spielewerkzeuge wurde der `Race Leader FF´ auserwählt, der mit einem breiten Unterbau im Motorhauben-Look versehen wurde. Wie die meisten Force Feedback-Lenker wird er über die serielle Schnittstelle angeschlossen, um die leidigen Performance-Probleme über den Gameport auszuschließen. Der Befestigungsmechanismus fällt dagegen etwas unentschlossen aus. Einerseits sorgen Saugnäpfe an der Unterseite des Gerätes für Halt auf glatten Oberflächen, andererseits können bei Bedarf Schraubzwingen an der Vorderseite zur weiteren Verstärkung angebracht werden. Diese Kombi-Lösung fällt leider nicht ganz so elegant aus wie beispielsweise die Entwicklungen von Saitek oder Microsoft. Das eigentliche Lenkrad ist angenehm beschichtet und liegt gut in der Hand. Die zahlreichen Knöpfe sind sinnvoll angebracht und problemlos erreichbar. Eine mitgelieferte Programmier-Software erlaubt das Speichern von Profilen – an den Komfort der `SideWinder´-Software von Microsoft reicht sie aber nicht heran. Schaltvorgänge führt man am besten mit den digitalen F1-Wippen durch. Wie die meisten der Pedale im Testfeld verfügt die Guillemot-Konstruktion über einen relativ kleinen Fußstellplatz, schmiegt sich durch ein zusätzliches Gelenk aber relativ gut an den Fuß. Leider hinterlassen die eigentlichen Fuß-Auflagen einen relativ klapprigen Eindruck, obwohl die Federung der Pedale knackig eingestellt ist und der Standfuß einen Metallkern hat. In der Spielesteuerung von Windows lassen sich die Stärke der FF-Effekte und die Rückstellkraft ohne Force Feedback einstellen. Insgesamt bleibt festzuhalten, daß der `Race Leader´ vor allem ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet. *(tb/fo)* ▮

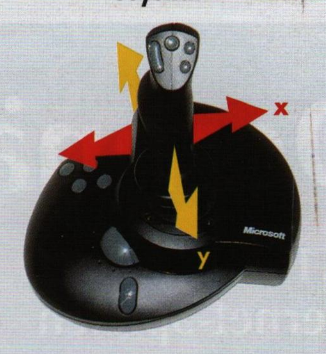
Hersteller: Guillemot ● **Vertrieb:** Guillemot ● **Empf. VK.:** DM 299,- ● **Produktqualität:** 75% ● **Stärken:** Günstiger Preis ● **Schwächen:** Widerstand, DOS

Achsen-Effekte

Lenkrad



Joystick



Probleme bei der Software-Unterstützung: Mangels passender Lenkrad-Hardware sind die erhältlichen Titel meist noch für einen Joystick mit zwei Achsen (X und Y) vorgesehen (sogenanntes Joystick-FF). Der Spieler erhält also sowohl beim Steuern nach links und rechts wie auch bei Bewegungen nach vorne oder hinten eine kraftverstärkte Rückmeldung. Ein Wheel hat hingegen nur eine Steuerungs-Achse (die X-Achse), während die zweite Achse für die kraftlosen Pedale benötigt wird. Der Benutzer eines FF-Lenkrades spürt natürlich nur die Effekte der X-Achse. Die wenigsten Spiele berücksichtigen bei ihrer FF-Umsetzung schon diesen Umstand. Erst zukünftige Spiele werden diesen Zusammenhang bei der Effektplanung einkalkulieren.



[DAS ULTIMATIVE PLAYSTATION-EQUIPMENT]

[1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8]

sign.Berlin

Playstation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

ALLE PREISE - EMPFOHLENE VERKAUFSPREISE

[1] 1MEG MEMORY CARD DM 14,95

[2] 8MEG MEMORY CARD DM 39,95

[3] EXTENSION KABEL Controllerverl. DM 19,95

[4] PSX CONTROLLER diverse Farben DM 14,95

[5] DUAL VIBRATION CONTROLLER div. Farben DM 39,95

[6] RFU ADAPTER KABEL PAL-Anschluss ohne Scart-Buchse DM 24,95

[7] EURO AV-KABEL Scart-Kabel mit ext.Stereo-Ausgang DM 19,95

[8] PSX MOUSE div.Farben DM 29,95

[9] BUSHIDO BALL (o.Abb.) Muster anfordern, Sportgerat fur gamefreie Std. DM 29,95

[10] PSX CD-BOX div.Farben (o.Abb.) DM 4,95

[11] PSX ARCADE GUN mit Rückschlag und Pedale (o.Abb.) DM 79,95

[12] RGB 3 RCA KABEL RGB Adapter mit Gun Converter (o.Abb.) DM 19,95

[HÄNDLERSPEZIAL DIE ERSTEN 100 BESTELLEINGÄNGE ERHALTEN BEI WARENEINKAUF IM WERT VON 1000,- DM: 1 SONY PLAYSTATION GRATIS, BEI WARENEINKAUF VON 500,- DM 1 DUAL VIBRATION CONTROLLER GRATIS!]

VERTRIEB DURCH

BUSHIDO GAMEWEAR
VERTRIEBS GMBH
DAHLMANNSTRASSE 1A
D-10629 BERLIN

TELEFON
+49(0)30 324 80 18
TELEFAX
+49(0)30 324 96 63

Aktuellle Rennspiele mit FF-Unterstützung im Überblick

Name	Hersteller	Patch benötigt	FF-Art	FF-Beurteilung
Andretti Racing	Electronic Arts	Nein	Joystick	Gut
CART Precision Racing	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Gut
Colin McRae Rally	Codemasters	Nein	Joystick	Sehr gut
Daytona USA Deluxe	Sega	Nein	Joystick	Befriedigend
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	Ja	Joystick	Befriedigend
Interstate '76	Activision	Nein	Joystick	Gut
Monster Truck Madness 2	Microsoft	Nein	Joystick/Lenkrad	Sehr gut
Need For Speed 2 SE	Electronic Arts	Ja	Joystick	Sehr gut
Need For Speed 3	Electronic Arts	Nein	Joystick	Sehr gut
POD	Ubi Soft	Ja	Joystick	Gut
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Nein	Joystick	Befriedigend
SODA Off Road	Sierra	Nein	Joystick	Befriedigend
TOCA Racing	Codemasters	Nein	Joystick	Gut
Ultimate Race Pro	MicroProse	Nein	Joystick	Gut

SideWinder Force Feedback Wheel

Im Lieferumfang des Kraftpaketes befinden sich bei diesem Produkt das eigentliche Lenkrad, Hartplastik-Pedale sowie mit `Monster Truck Madness 2´ und `Cart Precision Racing´ zwei bekannte Microsoft-Spiele mit speziellem Lenkrad-FF. Diese üppige Ausstattungsseite hat natürlich ihren Preis: Mit knapp 370,- DM liegt das Wheel in den obersten Preis-Regionen. Die PC-Verbindung wird dabei über den MIDI-Port der Soundkarte aufrechterhalten, womit ältere Soundkarten ausscheiden– eine zukunftsweisende USB-Variante wird es vorläufig nicht geben. Die kompakte Steuereinheit wird dank des kombinierten Schraub- und Anpreß-Mechanismus' sehr sicher auf der jeweiligen Unterlage befestigt. Lediglich ruckartige Bewegungen nach oben oder unten bringen das Wheel etwas ins Wanken, werden durch ein drehbares Gelenk aber aufgefangen. Das Steuer ist durch die Gummierung sehr handlich und erlaubt das flotte Auslösen aller Funktionstasten. Auch die mitgelieferten Pedalblöcke passen in das gute Gesamtbild des `SideWinder´-Neuzugangs. Sie sind sehr stabil gebaut und an der Oberfläche aufgerauht, wodurch sie sich sehr griffig präsentieren. Eine große Stellfläche und die knackig eingestellten Federn sind weitere Pluspunkte der Fußwerkzeuge. Bei der Fahrt mit den FF-Referenz-Spielen fiel auf, daß das Wheel die Möglichkeiten der DirectInput-Schnittstelle optimal ausnutzt. Die Option, bei Spielen mit Joystick-FF die Effekte zusätzlich auf die Y-Achse zu legen, bringt wesentlich stärkere Rüttler hervor. Außerdem eignet sich das `SideWinder´ Wheel auch vorzüglich für Rennspiele ohne FF-Betrieb. Der zuschaltbare Widerstand sorgt für sehr gute Rückstellkräfte und optimale Renn-Ergebnisse z. B. bei `Grandprix Legends´. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Microsoft ● **Vertrieb:** Microsoft ● **Empf. VK.:** DM 370,- ● **Produktqualität:** 89% ● **Stärken:** Design, Pedale ● **Schwächen:** Hoher Preis, DOS

FX Racing Wheel

Bevor InterAct mit dem `V4 Racing Wheel´ in die FF-Lenkradbranche einsteigt, wird der FX-Controller für FF-unterstützte Spielfreude sorgen. Obwohl er über keinen richtigen Lenker oder Pedale verfügt, paßt er durch die eingebauten Rüttelmotoren thematisch trotzdem in diesen Vergleichstest. Auffällig ist zunächst der Preis. Auch die heftigsten FF-Gegner dürften angesichts der zu investierenden 100,- DM nachdenklich werden. Dieser attraktive Preis wird aber unter anderem durch Zugeständnisse bei der Ausstattung erreicht. So wird das FX Wheel ohne Netzteil ausgeliefert, so daß der Anwender entweder mit Batterien arbeiten oder noch eine entsprechende Zusatzinvestition tätigen muß. Vom Grundprinzip her ist der InterAct-Controller der direkte Nachfahre des `UltraRacers´. Während die eine Spielehand das FX hält und Aktionen wie Beschleunigen oder Schalten ausführt, steuert man mit der anderen Hand den Drehpuck. Für ein i-Force-Gerät relativ untypisch wird die Verbindung zum PC dabei über den Gameport hergestellt. Insgesamt verfügt das FX über sechs frei programmierbare Tasten, die über die beiliegende Software belegt werden können. Der Abzug an der Unterseite wird wahlweise digital oder analog betrieben. Aus Konstruktionsgründen mußte man die Steuerscheibe anscheinend an der Seite anbringen, was durchaus zu anfänglichen Orientierungsproblemen führt. Der zunächst ungewohnten Steuerung kann jedoch durch eine Schrägstellung des Gerätes entgegengewirkt werden. Im FF-Fronteinsatz zeigen sich erwartungsgemäß relativ moderate Rüttel-Effekte. Durch das Steuerungs-Design wird aber auch klar, daß das FX sehr eingeschränkt für richtige Renn-Simulationen wie `Grandprix Legends´ oder `Cart Precision Racing´ geeignet ist. Das Steuerrad hat lediglich einen Radius von 90° und muß bei solchen Titeln sehr feinfühlig bedient werden. Außerdem kann man nicht gleichzeitig Gas geben und Bremsen wie bei normalen analogen Pedalen. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: InterAct of Europe ● **Vertrieb:** InterAct of Europe ● **Empf. VK.:** DM 99,- ● **Produktqualität:** 74% ● **Stärken:** Günstiger Preis, Software ● **Schwächen:** Begrenzter Einsatz

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback" bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload"
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün



ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an und fragen Sie nach unseren Händler Konditionen

Im Exclusivertrieb durch



Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Tel.: 0231/45000-0 • Fax: 0231/45000-29
http//www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

R4 Force Wheel

Mit ca. 375,- DM Antrittsgeld gehört das Saitek-Lenkradsystem nicht zu den Schnäppchen unter den FF-Lenkern. Dafür erhält der Käufer aber auch eine Hardware, die einiges unter der Motorhaube hat. Besonders hervorzuheben ist der Befestigungs-Mechanismus des Wheels. Per Schraubvorrichtung wird die Mittel-Halterung in Position gebracht und dann durch einen Hebel fest angepreßt. Durch diese Technik steht das R4 bombensicher auf dem Spiele-Schreibtisch und trotzt selbst heftigsten Rütteleinlagen problemlos. Ein richtiger Schaltknüppel ziert die Lenker-Karosserie an der rechten Seite und lädt geschickte Renn-Fahrer zum manuellen Schalten ein. Das Wheel selbst ist komfortabel gummiert und bietet leicht erreichbare Funktionstasten. Die Pedale verfügen über unterschiedliche Widerstände bei Bremse und Gas. Während das Gaspedal einfach durchgedrückt werden kann, zeigt sich der Bremsblock etwas widerspenstiger – wie im richtigen Fahrerleben. Notfalls wird per Werkzeug einfach die gewünschte Federung manuell eingestellt. Lediglich die Stellfläche für das Schuhwerk hätte etwas großzügiger ausfallen können. Im Spiele-Alltag bewährt sich das `R4 Force Wheel´ ähnlich gut wie der Microsoft-Kollege, was kaum verwundert, da Saitek für die FF-Technik von dem Software-Giganten lizenziert hat. Softwareseitig lassen sich alle FF-Einlagen auf die X-Achse leiten, womit auch Spiele mit Joystick-Force-Feedback einen kräftigen Auftritt haben. Selbst bei kraftlosen Spieletiteln schlägt sich das Lenkrad hervorragend, da der einschaltbare Widerstand für ein sehr gutes Fahrgefühl sorgt. Eine fehlende Programmier-Software trübt das hervorragende Bild des `R4 Force Wheel´ nur gering. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Saitek ● **Vertrieb:** Saitek ● **Empf. VK.:** DM 375,- ● **Produktqualität:** 87% ● **Stärken:** Design, Pedale ● **Schwächen:** Hoher Preis, DOS

Ultimate Per4mer Wheel

Das `Ultimate Per4mer Wheel´ von SC&T hat als FF-Lenkrad-Pionier Kinderkrankheiten bei der Software, und das etwas klobige Design wirkt im Vergleich zur momentanen Konkurrenz nicht sehr ansprechend. Beim Aufbau des Lenkradsystems besteht die erste Hürde aus dem nicht zu unterschätzenden Kabelsalat, der unterhalb der Lenkradsäule verlegt wird. Der Anschluß an den Spiele-PC wird über die serielle Schnittstelle hergestellt – außerdem sorgt ein Treiber für die Einbindung in Windows. Die Stärke der FF-Effekte wird dabei etwas altertümlich über ein spezielles Programm eingestellt, anstatt den normalen Weg über die Spielesteuerung zu gehen. Bei der Frage der Standsicherheit offeriert SC&T mit Saugnäpfen und Klammern ein Doppel-System, das jedoch lediglich eine gewisse Grundbefestigung erlaubt. In puncto Funktionalität läßt das Wheel jedoch keine Wünsche offen. 12 Funktionsknöpfe stehen zur Verfügung, das Design läßt allerdings leider keine Wippen für Schaltvorgänge zu. Die mitgelieferten Pedalblöcke sind auf jeden Fall eine Stärke des Lenkradsystems. Auch große Füße finden hier einen komfortablen und sicheren Halt, auch wenn die Federung durchaus härter sein könnte. Die FF-Effekte sind zwar recht kräftig, die wenig ausgereifte Treiber-Version sorgt aber immer noch für deutliche Performance-Einbrüche. Bei Spielen ohne Kraftrückkopplung schlägt sich das Gerät aufgrund der Federung recht tapfer, läßt aber gerade auf kurvenreichen Strecken das präzise Fahrgefühl vermissen. Die wenig überzeugenden Treiber hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack. Das Brummifahrer-Design und der hohe Preis sind weitere Nachteile des Lenkrad-Systems, das sich damit nur im Mittelfeld plazieren kann. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: SC&T ● **Vertrieb:** Pearl ● **Empf. VK.:** DM 399,- ● **Produktqualität:** 69% ● **Stärken:** Gute Pedale ● **Schwächen:** Treiber, hoher Preis, Design

Force Feedback im Überblick

Hersteller	Guillemot	InterAct Jöllenbeck	Microsoft	Saitek
Modell	Race Leader FF	FX Racing Wheel	SideWinder FF Wheel	R4 Force Wheel
Info-Telefon	0211-338000	04287-125113	0180-5251199	089-54612710
Internet-Seite	www.guillemot.com	interact-europe.de	www.microsoft.de	www.saitek.de
Preis (lt. Hersteller)	DM 299,-	DM 99,-	DM 370,-	DM 375,-
Ausstattung				
Pedale	ja	ja (Fingerpedale)	ja	ja
Funktionstasten	12 + Coolie-Hat	6	8	6
Schaltknüppel	nein	nein	nein	ja
Wippschalter	ja (digital)	nein	ja (digital)	ja (digital)
Anschluß	Seriell	Gameport	Gameport	Gameport
FF-Schnittstelle	i-force/DirectInput	i-force/DirectInput	DirectInput	DirectInput
Software	1 Vollversion	Programm.-Tool	MTM 2, Cart Prec.	Demos
Kabellänge	180 cm	250 cm	190 cm	180 cm
Garantiezeit	1 Jahr	6 Monate	1 Jahr	1 Jahr
Bewertung				
Befestigung	befriedigend	keine Angaben	gut	sehr gut
Pedale	gut	keine Angaben	sehr gut	gut
Performance-Einbruch	ca. 15%	ca. 15%	ca. 10%	ca. 10%
Stärke der FF-Effekte	stark	mittel	stark	stark
Spielsteuerung	gut	gut	sehr gut	sehr gut
Widerstand	gut	befriedigend	sehr gut	sehr gut
Ergonomie	gut	gut	sehr gut	gut

FF Steering Wheel

Der FF-Vertreter von Vidis wird im bekannten F1-Design ausgeliefert und besitzt dabei eine ähnliche Karosserie wie der SC&T-Lenker. Um das Lenkrad sicher auf dem Spieletisch zu montieren, steht eine Doppel-Lösung mit Saugnäpfen und Plastik-Klammern zur Verfügung. Das Resultat kann zwar durchaus überzeugen, erreicht aber nicht die Qualität der Referenz-Entwicklungen von Microsoft oder Saitek. Der Aufbau an sich unterscheidet sich von den meisten Lenkern durch das gekippte Steuerrad. Diese ungewöhnliche Konstruktion macht einen erhöhten Spielesessel erforderlich und führt auf Dauer zu einer etwas ungesunden Armhaltung. Das Rad liegt trotz fehlender Gummierung gut in der Hand und erlaubt das flotte Erreichen der zahlreichen Funktionstasten. Ein Blick in die Controller-Steuerung zeigt aber, daß viele Knöpfe der gleichen Funktion zugeordnet sind, so daß nur sechs echte Tasten übrig bleiben. Drei Sensoren die das Anfassen des Spielewerkzeuges registrieren und damit die FF-Funktionen aktivieren, sind über das Lenkrad verteilt. Läßt man das Gerät los, werden die Effekte sofort abgeschaltet und damit unkontrollierte Lenkerbewegungen unterbunden. Bei den Pedalen hat man sehr solide Arbeit abgeliefert und eine knackige Federung eingebaut. Eine etwas größere Stellfläche für die Füße hätte aber auch hier nicht geschadet. Leider fehlt eine Option zur Einstellung der Rückstellkraft in FF-losen Rennspielen. Dadurch neigt der Destiny-Renner zum Übersteuern und Ausscheren auf kurvenreichen Kursen, was durch den relativ geringen Grund-Widerstand noch begünstigt wird. Der Hauptgrund für dieses Verhalten ist jedoch in der relativ alten Treiberversion zu sehen – ein Update dürfte hier Abhilfe verschaffen. Die gute Ausstattungsseite (Spielebundle, Garantiezeit, Kundendienst) wird hier von einer eher durchschnittlichen Spiele-Hardware flankiert, die ganz offensichtlich noch zum Tuning in die Treiber-Werkstatt muß. *(tb/fo)* ▮

Hersteller: Vidis Electronic Vertriebs GmbH ● **Vertrieb:** Vidis Electronic Vertriebs GmbH ● **Empf. VK.:** DM 389,- ● **Produktqualität:** 72% ● **Stärken:** Solide Pedale, Ausstattung ● **Schwächen:** Widerstand, Treiber

SC&T (Pearl)	Vidis/Destiny
Ultimate Per4mer FF	FF Steering Wheel
0180-55582	040-5148400
www.platinumsound.com	www.vidis.com
DM 399,-	DM 389,-
ja	ja
12	6
nein	nein
nein	ja (digital)
Seriell	Seriell
i-force/DirectInput	i-force/DirectInput
Rallye Racing 97	Andretti Racing
210 cm	180 cm
6 Monate	1 Jahr
befriedigend	befriedigend
gut	gut
ca. 20%	ca. 15%
stark	mittel
gut	gut
befriedigend	befriedigend
befriedigend	befriedigend

Game Express und Karstadt setzen auf Merchandising-Produkte für Top-Titel

Karstadts Zentraleinkäufer PC Software Holger Thimm sieht in der Produktgruppe Merchandising für Top-Titel unter den PC-Spielen einen ernstzunehmenden Wachstumsbereich.

Hamburg. Nach Aussage von Holger Thimm, Zentral-Einkäufer PC-Software bei Karstadt, liegen Merchandising-Artikel nun auch in Deutschland voll im Trend. Nach einigen fehlgeschlagenen Versuchen in der Vergangenheit, mit Zusatzprodukten zu Computer-Spielen erfolgreich Geschäfte zu machen, setzt Karstadt nun für diesen Produktbereich auf das Programm des Hamburger Unternehmens Game Express. „Immer stimmte irgend etwas nicht: Entweder war der Preis zu hoch, der PC-Titel nicht stark genug oder die Qualität ließ zu wünschen übrig. Game Express konnte jedoch all unsere Ansprüche erfüllen." Holger Thimm mißt Zubehör-Artikeln in Zukunft große Bedeutung zu, da der Spieler sich sehr stark mit den Spielen und Charakteren identifiziere. Thimm schränkt aber ein: „Meines Erachtens haben jedoch nur Produkte zu absoluten Top-Games – also maximal drei bis zehn Spiele-Titel – eine Chance." Eines dieser Spiele dürfte ´Siedler III´ sein. Game Express bietet zu dem Blue-Byte-Spiel mit zwölf Artikeln ein umfangreiches Sortiment an Merchandising-Produkten an. Hierzu gehören zum Beispiel Taschenuhren, T-Shirts, Mousepads und Regenschirme. Karstadt plant nun, die Ware in den Top-40-Outlets, den abverkaufstärksten Filialen des Warenhaus-Konzerns, anzubieten. Dirk Noel, Disponent bei Karstadt, glaubt, daß vor allem wenige und dafür qualitativ hochwertige Ware ein lukratives Geschäft verspricht: „Von 20 verschiedenen Produkten zu einem Titel listen wir nur fünf oder sechs. Dabei konzentrieren wir uns vornehmlich auf Bekleidung." Game Express nimmt für sich die derzeitige Marktführerschaft im Bereich Merchandising in Anspruch. Seit Juli 1996 ist das Unternehmen um Geschäftsführer Fabian Stöcker in diesem Bereich tätig. Heute arbeiten vier fest angestellte und neun freie Mitarbeiter für Game Express. Schon nach einem halben Jahr nach Aufnahme der Verkaufstätigkeit erzielte das Unternehmen nach eigenen Angaben einen Umsatz von 350.000 DM. 1997 schloß Game Express mit einem Umsatz von 3,5 Mio. DM ab und in diesem Jahr will Stöcker einen Umsatz von 6 Millionen DM mit Merchandising-Artikeln erzielen. Kontakt: www.gameexpress.de, Tel.: 0209/3187628. *(jf/fo)* ▮



Bodo Janz, Game Express (links), und Dirk Noel, Karstadt: Vor allem qualitativ hochwertige Bekleidung zu Spitzen-Titeln soll Umsatz bringen.

Foto: Game Express

Diamond kürzt 180 Arbeitsplätze

San Jose. Der kalifornische Hardware-Hersteller Diamond Multimedia beabsichtigt eine Kürzung der Arbeitsplätze im Vollzeit- und Teilzeitbeschäftigungsbereich um rund 20 Prozent. Das bedeutet, daß etwa 120 Vollzeitstellen und 60 Teilzeitstellen innerhalb des Unternehmens abgebaut werden sollen. Zusätzlich zu den Jobkürzungen will Diamond Produktlinien mit geringer Marge einstellen und Kosten im Produktions- und Inventarbereich senken. Durch diese Maßnahmen sollen innerhalb des vierten Quartals des laufenden Geschäftsjahres zwischen 18 und 19 Millionen US-Dollar eingespart werden. „Am Ende des dritten Quartals haben wir ein Modell zur kurzfristigen Senkung unserer Inventarkosten angekündigt", erklärt Diamonds President und CEO William J. Schroeder. „Da wir glauben, daß dieser Schritt unseren langfristigen Geschäftsinteressen dient, haben wir beschlossen, daß weitere Schritte in allen Geschäftsbereichen nötig sind, um die gesamten Geschäftskosten zu senken und gleichzeitig die nötigen Ressourcen zu behalten, um unseren erstklassigen Service gegenüber unseren Kunden zu sichern und neue Produktkategorien zu schaffen." Die bereits angekündigten Produkte des Unternehmens wie beispielsweise die ´Monster Sound MX 300´-Audio-Karte werden nach Unternehmensangaben unbeeinflußt von den geplanten Entlassungen termingerecht ausgeliefert werden. *(fo)* ▮

Guillemot bringt professionelle PCI Homestudio-Soundkarte auf den Markt

Düsseldorf. Guillemot kündigt für Dezember die Veröffentlichung einer professionellen PCI-Homestudio-Soundkarte an, die als High-End-PCI-Karte den heimischen PC in ein vollwertiges Profi-Studio verwandeln soll. Die ´Maxi Studio ISIS´ (Interactive Sound Integration System) soll eine neue, interne Audio-Verarbeitungs-Engine bieten, die acht analoge Eingänge und vier analoge Ausgänge ermöglicht. Diese Technologie soll es erlauben, daß bis zu acht analoge Instrumente gleichzeitig aufgenommen und in Echtzeit mit Multi-Effekten versehen werden können. Ein externes Audio-Rack soll alle gängigen Anschlüsse bieten und ein optimales Einpegeln aller Eingabequellen erlauben. Weiterhin soll die Karte einen hochentwickelten GM/GS-Synthesizer mit 4 MB Sounds sowie einen Stereo Multilayer-Sampler zu bieten haben. Ein umfangreiches Software-Paket mit intuitiven Benutzeroberflächen soll ebenfalls im Lieferumfang enthalten sein. Eine volle Multikanal-Kompatibilität mit gängigen Windows 95/98 Audio- und MIDI-Programmen soll sichergestellt sein, so daß mit den gewohnten Sequenzern weitergearbeitet werden kann. Laut Guillemot ist die PCI-Karte zwar für Musiker konzipiert, sei aber auch eine exzellente Lösung für den Einsatz im Rundfunk, für Multimedia-Entwickler, Multimedia-Anwender, DJs und Web-Designer. Weiterhin biete der RISK-basierte ´Dream´-Digital Sound Prozessor dem Spieler eine leistungsstarke Engine, die niemals ein Spiel ausbremse und 250 voreingestellte Klangwelten für alle Top-Games bereithalte, die nicht über 3D-Sound verfügen. Mit zwei oder vier Lautsprechern soll die Karte einen nie dagewesenen Realismus bei Surround-Sounds erzeugen und sei kompatibel mit A3D- und Direct Sound-Hardwarebeschleunigern und -Erweiterungen sowie mit allen DOS-Spielen. Die Karte soll inklusive dem Software-Paket und dem externen Rack ab Dezember zu einem empfohlenen VK von 649,- DM über Guillemot erhältlich sein. *(fo)* ▮

Zweiter Future Press-Guide auch exklusiv bei Vidis

Hamburg. Nach dem Erfolg des offiziellen ´Tekken 3´-Lösungsbuches von dem Hamburger Lösungsbuch-Verlag Future Press erscheint nun das zweite Buch des Verlages zu dem PlayStation-Titel ´Colony Wars: Vengeance´ von Psygnosis. Auch dieses Werk wird wieder exklusiv von Vidis in Hamburg vertrieben und ist pünktlich zum Release des Spieles am 13. November zu einem empf. VK. von 24,95 DM erschienen. Das 130 Seiten starke Buch gehört wie bereits das erste Buch von Future Press zu den hochwertigsten Lösungsbüchern auf dem Markt und wurde in enger Zusammenarbeit mit Psygnosis erstellt. „Exklusivität und Qualität – optisch wie inhaltlich – genießen bei Future Press höchste Priorität", so Future Press-Geschäftsführer Frank Glaser. „Wer unser Tekken 3-Buch kennt, weiß wovon ich spreche. Unser zweites Werk Colony Wars: Vengeance – Das offizielle Navy-Handbuch setzt erneut Maßstäbe im Lösungsbuch-Bereich." *(fo)* ▮

TopWare vertreibt CD-Reparatur-Kit

Mannheim. TopWare bringt im Dezember mit ´Doctor Disc´ ein Reparatur-Set für CDs auf den Markt. Das System besteht aus drei Flüssigkeiten, mit der beschädigte CDs gereinigt, Schäden repariert und neue CDs vorbeugend mit einer Schutzschicht überzogen werden können. Selbst grobe Kratzer, die den Laser an einem fehlerfreien Abtasten der CDs hindern, sollen mit der Flüssigkeit ausgebessert werden können, indem sie einfach auf die CD aufgetragen wird. Das Liquid fließt in die Kratzer und verhärtet dort, wobei die Lichtbrechung vermindert wird. Das Produkt soll zu einem empf. VK. von 19,95 DM angeboten werden. *(fo)* ▮

Im Test

WingMan Force

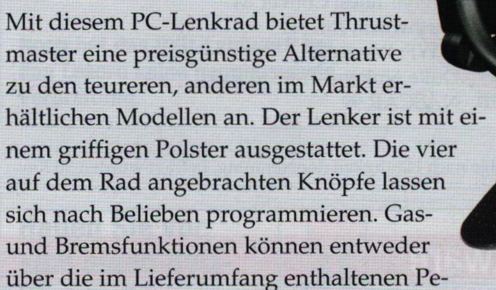


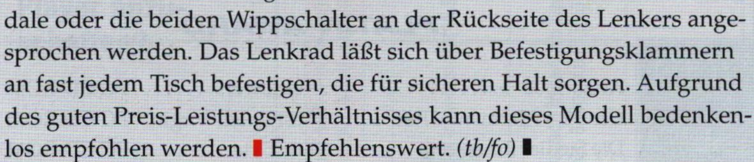
Produktgruppe: .... Eingabegeräte
System: .... PC
Hersteller: .... Logitech
Vertrieb: .... Logitech
Empf. VK.: .... DM 299,-

Logitech bringt mit diesem Produkt neben Microsofts `SideWinder FF Pro´ und dem `Force FX´ von CH Products den dritten Vertreter der Force Feedback-unterstützten Joysticks auf den Markt. Somit hat der Stick erst zwei Konkurrenten, die allerdings qualitativ hochwertig sind. Logitechs Modell braucht sich jedoch nicht vor seinen beiden Mitbewerbern zu verstecken. Preislich liegt der `Wingman Force´ zwar höher, bietet dafür aber drei Spiele-Vollversionen zusätzlich. Wie das Microsoft-Modell ist auch dieser Stick klar für Rechtshänder ausgelegt. Während die rechte Hand den Steuerknüppel mit vier Feuertasten und Coolie-Hat bedient, widmet sich die linke Hand den übrigen fünf Tasten und der Schubkontrolle. Logitech verwendet eine neue Technik für die Kraftübertragung auf den Stick. Die Effekte werden nicht wie bei der Konkurrenz durch Zahnräder, sondern durch Seilzüge und Scheiben weitergegeben. Dadurch können auch sehr feine Impulse wahrgenommen werden und die Zeitspanne zwischen Auslösen und Spüren des Effektes ist sehr gering. Das Modell stellt eine durchaus hochwertige und ernstzunehmende Alternative zu den Konkurrenten dar. ▮ Sehr Empfehlenswert. *(tb/fo)* ▮

Formula Sprint

Produktgruppe: .... Eingabegeräte
System: .... PC
Hersteller: .... Thrustmaster
Vertrieb: .... Thrustmaster
Empf. VK.: .... ca. DM 150,-





Mit diesem PC-Lenkrad bietet Thrustmaster eine preisgünstige Alternative zu den teureren, anderen im Markt erhältlichen Modellen an. Der Lenker ist mit einem griffigen Polster ausgestattet. Die vier auf dem Rad angebrachten Knöpfe lassen sich nach Belieben programmieren. Gas- und Bremsfunktionen können entweder über die im Lieferumfang enthaltenen Pedale oder die beiden Wippschalter an der Rückseite des Lenkers angesprochen werden. Das Lenkrad läßt sich über Befestigungsklammern an fast jedem Tisch befestigen, die für sicheren Halt sorgen. Aufgrund des guten Preis-Leistungs-Verhältnisses kann dieses Modell bedenkenlos empfohlen werden. ▮ Empfehlenswert. *(tb/fo)* ▮

Digital Station Shock 2

Produktgruppe: .... Eingabegeräte
System: .... PlayStation
Hersteller: .... Access Line
Vertrieb: .... Guillemot
Empf. VK.: .... DM 34,95



Dieser Controller verfügt zwar über den beliebten Rüttel-Effekt, jedoch handelt es sich anders als bei Sonys Dual Shock-Controller um ein reines Digital-Pad. Die Intensität des Effektes ist in zwei Stufen einstellbar. Das Rütteln ist jedoch recht laut, vibriert in einer höheren Frequenz als üblich und wird über Leuchten zusätzlich angezeigt. Das Steuerkreuz arbeitet nicht optimal, besonders, wenn schnelle Kombinationen gefragt sind. Zudem fällt ein nicht sehr deutlicher Druckpunkt bei den Buttons negativ auf. ▮ Bedingt empfehlenswert. *(fo)* ▮

Kaufwünsche der Verbraucher

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?*

PC CD-ROM

Nr.	Titel	%
1.	Command & Conquer: Teil 3	59,7
2.	Age of Empires 2	46,0
3.	Die Siedler 3	39,2
4.	Tomb Raider 3	35,2
5.	Diablo 2	32,2
6.	Need for Speed III	23,3
7.	Sim City 3000	22,5
8.	Dungeon Keeper 2	22,0
9.	Civilization III	20,5
10.	Turok 2	20,0
11.	Indiana Jones and the Infernal Machine	18,3
12.	Dune 2000	17,8
13.	StarCraft Expansion Pack	17,2
14.	N.I.C.E. 2	17,0
15.	Commandos - Hinter feindlichen Linien	16,7
16.	Age of Empires - Expansion Pack	15,9
17.	Unreal	15,8
18.	X-Files: The Game	12,3
19.	Final Fantasy VII	12,1
20.	Carmaggedon 2	11,7

PLAYSTATION

Nr.	Titel	%
1.	Tomb Raider 3	52,6
2.	Tekken 3	45,3
3.	Formel 1 '98	40,1
4.	Crash Bandicoot 3	29,7
5.	C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag	26,6
6.	MediEvil	22,4
7.	Colin McRae Rally	19,3
	Oddworld: Abe's Exoddus	19,3
9.	Breath of Fire	18,2
10.	Need for Speed 3	16,7
11.	Heart of Darkness	16,6
12.	Duke Raider	16,4
13.	Moto Racer 2	15,6
14.	Apocalypse	14,6
15.	Wild 9	14,4
16.	Ninja – Shadow of Darkness	12,5
17.	Dead or Alive	12,0
18.	X-Files: The Game	11,5
19.	Int. Superstar Soccer Pro '98	10,4
20.	Spyro the Dragon	9,4

NINTENDO 64

Nr.	Titel	%
1.	Zelda - Ocarina of Time	60,3
2.	Turok 2	50,0
3.	Mission: Impossible	29,1
4.	F-Zero X	27,3
5.	Extreme G 2	25,5
6.	Banjo-Kazooie	21,2
7.	F1 World Grand Prix	19,4
8.	1080° Snowboarding	16,7
9.	Twelve Tales: Conker 64	16,1
10.	V-Rally	15,2
11.	Rogue Squadron	12,4
12.	WipEout 64	11,5
	Shadowman	11,5
14.	Superman	10,6
15.	Fighting Force 64	10,4
16.	WCW vs. NWO Revenge	10,3
17.	FIFA '99	10,0
	Forsaken	10,0
19.	Micro Machines 64 Turbo	9,7
20.	Int. Superstar Soccer 98	9,1

Erhebungszeitraum: 11.9.1998 bis 10.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Dezember 1998 bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent.

Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?*

Nr.	PC CD-ROM	PLAYSTATION	NINTENDO 64
1.	Age of Empires - Expansion Pack	Formel 1 '98	Turok 2
2.	Command & Conquer Teil 3: Tiberian Sun	FIFA '98	Zelda
3.	Caesar 3	C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag	Mission: Impossible
4.	Diablo 2	Crash Bandicoot 3	F1 World Grand Prix
5.	Die Siedler 3	Tomb Raider 3	Banjo-Kazooie
6.	FIFA '99	Tekken 3	FIFA '99
7.	Tomb Raider 3	MediEvil	Extreme G 2
8.	Civilization III	Metal Gear Solid	1080° Snowboarding
9.	Dungeon Keeper 2	Oddworld: Abe's Exoddus	V-Rally
10.	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Breath of Fire III	Racing Simulation 2
11.	Jagged Alliance 2	Colony Wars Vengeance	Rogue Squadron
12.	Lands of Lore 3	TOCA 2	F-Zero X
13.	Railroad Tycoon 2	Spyro The Dragon	Int. Superstar Soccer 98
14.	Age of Empires 2	Colin McRae Rally	Rayman 2
15.	Turok 2	International Superstar Soccer Pro `98	NHL 99
16.	Colin McRae Rally	Racing Simulation 2	Twelve Tales: Conker 64
17.	Fallout 2	Ninja - Shadow of Darkness	Earthworm Jim 3D
18.	Need for Speed III	Motor Racer 2	WWF: Warzone
19.	Populous 3	Constructor	Duke Nukem: Time to Kill
20.	Gangsters - Organisiertes Verbrechen	Cool Boarders 3	NASCAR 99

Erhebungszeitraum: 14.10.1998 bis 22.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Januar 1999 bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

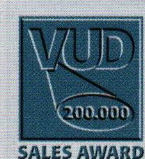
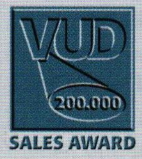
VUD-Awards für die meistverkaufte Software

GOLD-AWARD

VUD 100.000 SALES AWARD

Titel	Hersteller	System
Age of Empires	Microsoft	PC CD-ROM
Civilization 2	MicroProse	PC CD-ROM
D-Sat 2.0	TopWare	PC CD-ROM
Diablo	Cendant Software	PC CD-ROM
Dungeon Keeper	Electronic Arts	PC CD-ROM
F 1 Racing Simulation	Ubi Soft	PC CD-ROM
FIFA '97	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PC CD-ROM
FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	Electronic Arts	PlayStation
Final Fantasy VII	Sony	PlayStation
Flight Simulator '98	Microsoft	PC CD-ROM
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PC CD-ROM
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PlayStation
Gran Turismo	Sony	PlayStation
Hugo 2	Infogrames	Game Boy
International Superstar Soccer 64	Konami	Nintendo 64
Monkey Island 3	Funsoft	PC CD-ROM
Porsche Challenge	Sony	PlayStation
Tekken 2	Sony	PlayStation
Tomb Raider	Eidos	PlayStation
V-Rally	Infogrames	PlayStation
Wing Commander 4	Electronic Arts	PC CD-ROM

PLATIN-AWARD

Titel	Hersteller	System
Anno 1602	Sunflowers	PC CD-ROM
C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin	PC CD-ROM
Die Siedler 2	Blue Byte	PC CD-ROM
D-Sat 1.0	TopWare	PC CD-ROM
Formel 1	Psygnosis	PlayStation
Formel 1 ´97	Psygnosis	PlayStation
Grand Prix 2	MicroProse	PC CD-ROM
Hugo	Infogrames	Game Boy
Tomb Raider	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PC CD-ROM
Tomb Raider 2	Eidos	PlayStation

SONDERPREIS



Titel	Hersteller	System
Gold-Games-Reihe	TopWare	PC CD-ROM
Addy-Reihe	Cendant	PC CD-ROM

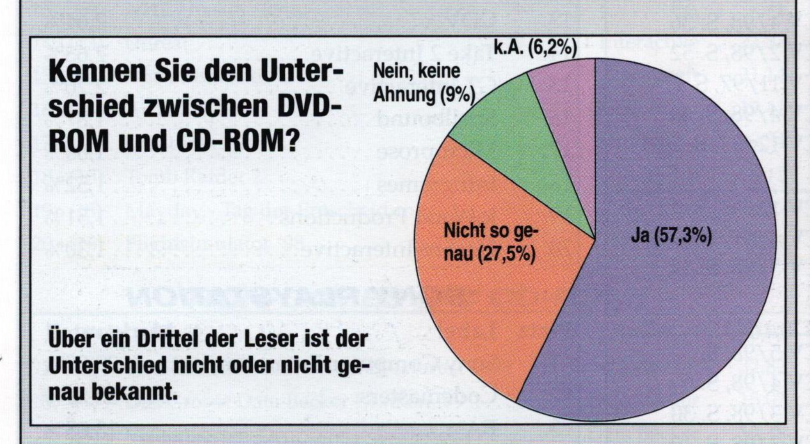
Gold-Award = mindestens 100.000 in Deutschland verkaufte Einheiten
Platin-Award = mindestens 200.000 in Deutschland verkaufte Einheiten.
Maßgeblich sind jeweils die gegenüber dem VUD bestätigten Durchverkäufe.

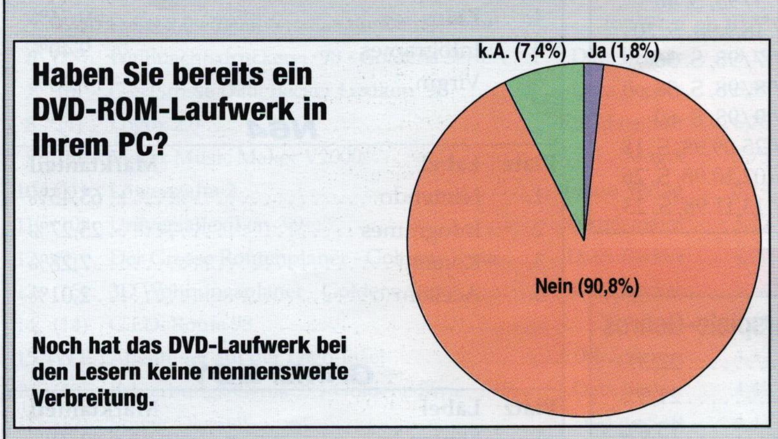
Aktuell

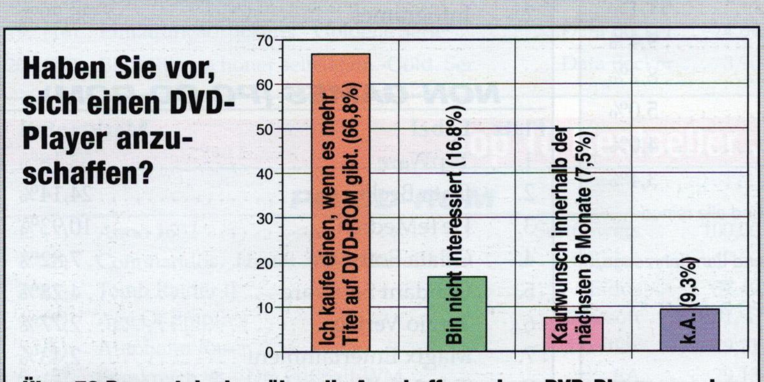


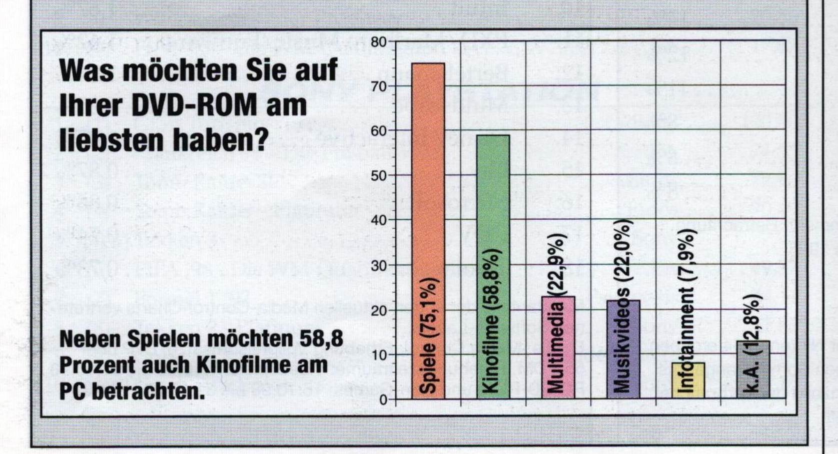
DVD-Laufwerke sind noch nicht nennenswert verbreitet

In der aktuellen Leserbefragung interessierte MCV, welche Einstellung etwa 600 PC Games- und PC Action-Leser zu Besitz und Verwendung eines DVD-Laufwerks haben. Es stellte sich heraus, daß nur etwa 2 Prozent derzeit über ein DVD-Laufwerk verfügen. Mehr als ein Drittel der Befragten wissen zumindest noch nicht genau, was der Unterschied zu einem CD-ROM-Laufwerk ist. 66,8 Prozent der Befragten gaben an, sich ein DVD-Laufwerk erst dann zuzulegen, wenn es mehr DVD-Titel gibt. Neben Spielen (75,1 %) möchten sich mit 58,8 Prozent über die Häfte der Befragten auch Kinofilme am PC ansehen. *(jf)* ▮









MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

Computerspiele

Thema	Quelle
Käuferstruktur: Anno 1602	MCV 11.9.98, S. 20
Käuferstruktur: Commandos	MCV 16.10.98, S.20
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20

Edutainment/Infotainment

Thema	Quelle
Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Thema	Quelle
Altersstruktur der Konsolenbesitzer	MCV 4.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S. 94

Online-Spiele

Thema	Quelle
Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34

Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Thema	Quelle
Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware	MCV 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60
	MCV 25.09.98, S. 18
	MCV 02.10.98, S. 26
	MCV 13.11.98, S. 23

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

Plattform	Anzahl
PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.[1]
Sony PlayStation	2 Mio.[2]
Nintendo 64	650.000[3]
Sega Saturn	150.000[1]
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.[4]

[1] Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis Ende Oktober 1998
[3] Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
[4] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

Plattform	Anzahl
PC	1,2 Mio.[1]
Sony PlayStation	1,5 Mio.[2]
Nintendo 64	850.000[3]
Sega Saturn	0[4]
Game Boy Classic/Pocket	600.000[5]
Game Boy Color	250.000[5]
Game Boy Camera	350.000[5]
Game Boy Printer	120.000[5]

[1] Quelle: Datamonitor
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
[3] Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999
[4] MCV-Schätzung nach Handelsangaben
[5] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

Jahr	1997	1998
PC-Spiele	1,2	>1,4
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD.

Die beliebtesten Computerspiele-Genres

Genre	Anteil
1. Strategie	22,3%
2. Action[1]	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen[2]	4,0%
9. Sonstige	3,4%

[1] Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
[2] Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/ PC Action 1/98

Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

Genre	Anteil
1. Rennspiel	39%
2. Beat 'em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Charts-Marktanteile

PC CD-ROM

Platz	Label	Marktanteil
1.	EA	20,69%
2.	Eidos	7,77%
3..	Ubi Soft	6,90%
4..	Sunflowers	6,47%
5.	Cendant Software	6,27%
6.	Ascaron	5,43%
7.	Codemasters	5,30%
8.	Topware Interactive	4,56%
9.	Microsoft	4,47%
10.	Eidos/Software 2000	4,02%
11.	Davilex Software	2,74%
12..	Mindscape	2,69%
13.	CDV	2,64%
14.	Take 2 Interactive	2,63%
15.	GT Interactive	2,20%
16.	Spellbound	1,87%
17.	Microprose	1,63%
18.	Infogrames	1,52%
19.	JoWood Productions	1,51%
20.	Hasbro Interactive	1,30%

Sony PlayStation

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony Computer Entertainment	39,90%
2.	Codemasters	20,24%
3.	EA	13,08%
4.	Eidos	9,56%
5.	Infogrames	9,40%
6.	Virgin	7,83%

N64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	65,45%
2.	Infogrames	25,27%
3.	Konami	7,28%
4.	Acclaim	2,01%

Game Boy

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	63,71%
2.	Infogrames	36,29%

Non-Games (PC CD-ROM)

Platz	Label	Marktanteil
1.	TopWare	33,18%
2.	Data Becker	24,14%
3.	DeTeMedien	10,93%
4.	Gdata Software	7,82%
5.	Cendant Software	4,28%
6.	Terzio Verlag	2,77%
7.	Magix Entertainment	2,43%
8.	Tele Info Verlag	2,32%
9.	TLC tewi Verlag	1,68%
10.	Intuit	1,67%
11.	PXD/Marlboro Music/Funware	1,62%
12.	Bertelsmann	1,54%
13.	Mindscape	1,35%
14.	Disney Interactive	1,07%
15.	bhv	0,87%
16.	Microsoft	0,86%
17.	CDV	0,74%
18.	Tivola	0,73%

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels.
Quelle: Media Control: Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,- DM. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.10.98 bis 31.10.98. PC CD-ROM und Non-Games: 16.10.98 bis 31.10.98.

Media Control-Charts: Oktober ´98

PC CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Need For Speed 3	EA	100,00
2	(4)	Anno 1602	Sunflowers	67,08
3.	(Neu)	Racing Simulation	Ubi Soft	56,41
4.	(6)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos.	56,39
5.	(2)	Anstoss 2 - Gold	Ascaron	56,35
6.	(10)	Colin Mc Rae Rally	Codemasters	55,01
7.	(3)	Dune 2000	EA	50,96
8.	(17)	Grand Prix Legends	Cendant	42,74
9.	(5)	Bundesliga Manager 98	Eidos/Software 2000	41,65
10.	(9)	Knights & Merchants	TopWare Int.	35,88
11.	(8)	X-Files: The Game	EA	29,80
12.	(8)	Autobahn Raser	Davilex	28,38
13.	(7)	NHL Hockey ´99	EA	27,71
14.	(13)	Unreal	GT Interactive	22,82
15.	(41)	Age of Empires	Microsoft	21,14
16.	(46)	Airline Tycoon	Spellbound	19,41
17.	(12)	Creatures 2	Mindscape	19,34
18.	(15)	Tomb Raider 2	Eidos	16,12
19.	(18)	Mayday - Tag der Entscheidung	JoWood	15,67
20.	(16)	Flightsimulator ´98	Microsoft	15,01

NON-GAMES (PC CD-ROM)

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	D-Info 97	TopWare	100,00
2.	(2)	Telefonbuch f. Deutschland - Herbst 1998	DeTeMedien	32,82
3.	(3)	Das Grosse Data Becker Lexikon ´99	Data Becker	15,07
4.	(5)	Visitenkarten-Druckerei - Goldene Serie	Data Becker	12,18
5.	(7.)	D-Sat 2.0 - Satellitenatlas für Deutschland	TopWare	10,73
6.	(25)	Weihnachtsdruckerei ´98 - Goldene Serie	Data Becker	8,19
7.	(6)	Das Grosse Data Becker Lexikon ´98	Data Becker	6,85
8.	(4)	Logox 2.0	Gdata Soft	6,76
9.	(8)	Magix Music Maker V2000	Magix	5,75
10.	(11)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	5,14
11.	(10)	Universallexikon ´99	Bertelsmann	5,12
12.	(9)	Der Grosse Routenplaner - Goldene Serie	Data Becker	4,70
13.	(15)	3D Wohnungsplaner - Goldene Serie	Data Becker	4,64
14.	(14)	G.I.D. Route 98	Tele Info	4,61
15.	(W.E.)	Abenteuer auf der Lego-Insel	Mindscape	4,52
16.	(13)	Bewerbungs-Genie 97 - Goldene Serie	Data Becker	4,49
17.	(12)	Power Dictate!	Gdata Soft	4,41
18.	(17)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	4,11
19.	(16)	Einladungsdruckerei - Goldene Serie	Data Becker	4,09
20.	(19)	Bildschirmschoner selbstgem.-Gold. Ser.	Data Becker	3,90

SONY PLAYSTATION

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Tekken 3	Sony	100,00
2.	(2)	Toca Touring Car Ch. – Platinum	Codemasters	57,14
3.	(3)	Gran Turismo	Sony	55,22
4.	(4)	Tomb Raider – Platinum	Eidos	43,83
5.	(9)	V-Rally - Platinum	Infogrames	43.10
6.	(Neu)	Resident Evil - Platinum	Virgin	35,93
7.	(5)	Colin Mc Rae Rally	Codemasters	35,67
8.	(Neu)	Command & Conquer 2: Gegenschlag	Sony	32,90
9.	(7)	Tekken2 – Platinum	EA	27,77
10.	(Neu)	NHL Hockey ´99	EA	27,08

N64

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	F1 World Grand Prix	Nintendo	100,00
2.	(3)	Mission: Impossible	Infogrames	78,05
3.	(2)	Banjo & Kazooie	Nintendo	44,09
4.	(4)	International Superstar Soccer 98	Konami	22,47
5.	(Neu)	1080° Snowboarding	Nintendo	18,98
6.	(6)	Super Mario	Nintendo	12,13
7.	(7)	Super Mario Kart	Nintendo	11,22
8.	(8)	Yoshi's Story	Nintendo	9,41
9.	(W.E.)	Diddy Kong Racing	Nintendo	6,31
10.	(W.E.)	Extreme G	Acclaim	6,19

GAME BOY

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(2)	V-Rally - Championship Edition	Nintendo	100,00
2.	(7)	Hugo 2	Infogrames	78,78
3.	(4)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	65,36
4.	(3)	F1-Race	Nintendo	63,90
5.	(1)	Arielle - Die Meerjungfrau	Nintendo	57,80
6.	(W.E.)	Mario & Yoshi	Nintendo	56,09
7.	(10)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	55,60
8.	(6)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	54,87
9.	(W.E.)	Die Maus	Infogrames	51,95
10.	(9)	Super Mario Land 4	Nintendo	51,46

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im vorangegangenen Erhebungszeitraum. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.10.98 bis 31.10.98; PC CD-ROM-Spiele und Non-Games: 16.10..98 bis 31.10.98.

Top 10 Bestseller Januar bis Oktober ´98

PC CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2.	(2)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	47,50
3.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	37,49
4.	(4)	Age Of Empires	Microsoft	31,98
5.	(6)	Autobahn Raser	Davilex	29,21
6.	(5)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	29,13
7.	(7)	StarCraft	Cendant	26,64
8.	(8)	Flightsimulator ´98	Microsoft	23.49
9.	(9)	Wing Commander Prophecy	EA	20,56
10.	(10)	FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	EA	17,87

SONY PLAYSTATION

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Gran Turismo	Sony	100,00
2.	(2)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	74,53
3.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	72,96
4.	(4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	70,49
5.	(Neu)	Tekken 3	Sony	57,91
6.	(6)	FIFA ´98 - Die WM-Qualifikation	EA	49,37
7.	(7)	Formel 1 ´97	Psygnosis	44,11
8.	(8)	Tekken 2 - Platinum	Sony	42,85
9.	(9)	Colin McRae Rally	Codemasters	42,74
10.	(Neu)	Crash Bandicoot	Sony	34,15

N64

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2.	(2)	Banjo & Kazooie	Nintendo	91,09
3.	(3)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,28
4.	(Neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo	65,45
5.	(4)	Super Mario	Nintendo	64,35
6.	(5)	Super Mario Kart	Nintendo	58,50
7.	(6)	FIFA ´98 – Die WM-Qualifikation	EA	47,47
8.	(7)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	42,54
9.	(Neu)	Mission Impossible	Infogrames	42,24
10.	(8)	Snowboard Kids	Nintendo	38,14

GAME BOY

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	Wert
1.	(1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2.	(2)	Die Maus	Infogrames	81,58
3.	(3)	Lucky Luke	Infogrames	63,45
4.	(4)	Super Mario Land 4	Nintendo	60,76
5.	(5)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	59,16
6.	(8)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	55,32
7.	(7)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	55,28
8.	(6)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames	55,06
9.	(9)	F1 - Race	Nintendo	50,20
10.	(Neu)	V-Rally Championship Edition	Nintendo	46,42

Erhebungszeitraum 1. Januar bis 31. Oktober 1998. Quelle: Media Control.

Abenteuer auf der Insel

Gerade einmal vor eineinhalb Wochen hat Lego Media die ersten drei Softwaretitel ausgeliefert. Nach `Abenteuer auf der Lego Insel', von dem inzwischen weltweit gut 900.000 Einheiten verkauft werden konnten, scheint der Erfolg der Titel außer Frage zu stehen – und das in einem Markt, mit dem bisher kaum ein traditioneller Spiele-Publisher etwas recht anzufangen wußte. Dave Roberts traf sich mit Lego Medias Geschäftsführer Mark Livingstone und Head of Marketing Petra Bedford und erfuhr mehr über die Produkt- und Marktstrategie des Spielwarengiganten.

Während die Umsätze mit Kindersoftware jahrelang meist auf zu vernachlässigendem Niveau herumdümpelten, ist 1997 ein entscheidender Durchbruch auch in Deutschland gelungen. Mit `Abenteuer auf der Lego Insel', damals von Mindscape veröffentlicht, traf Lego auf einen mit Billigware überschwemmten Markt, in dem es offenbar nur an einem Markennamen als Qualitätsgarantie und Kaufentscheidungshilfe für die Verbraucher mangelte. Doch der Publishingvertrag mit Mindscape war kein Test, um die Akzeptanz von Lego-Software zu überprüfen. „Media wurde tatsächlich zwischen dem Vertragsabschluß mit Mindscape und der Veröffentlichung von Abenteuer auf der Lego-Insel gegründet", erläutert Lego Medias Geschäftsführer Mark Livingstone. „Für uns war es wichtiger, von einem erfahrenen Publisher zu lernen und zu sehen, welches Potential wir erreichen können. Wir haben so gemerkt, daß wir eine unglaubliche Chance haben." Livingstone kam im Mai 1997 zu Lego Media, als die Division gerade einmal sieben Angestellte besaß. Inzwischen hat Lego Media weltweit bereits 100 Mitarbeiter. 40 davon sind im englischen Hauptquartier angestellt, 15 in den USA und der Rest arbeitet in der internen R&D in Billund. Die aktuelle Produktpalette wird allerdings komplett von Drittfirmen, darunter Hollywood-erfahrene Special Effects-Firmen wie Digital Domain, produziert. Mit den ersten drei Titeln `Lego Creator', `Lego Loco' und `Lego Chess' glaubt Mark Livingstone, die Lego-Philosophie optimal zu repräsentieren. „Lego ist kein Spielzeug, das an eine bestimmte Zeit oder einen bestimmten Ort gebunden ist, sondern es ist ein Spielmittel, das die Phantasie der Kinder beflügelt und das ist genau das Konzept, das wir auf den Markt bringen. Zwei unserer Start-Titel, Loco und Creator, sind völlig freie Spiele. Es gibt kein richtig oder falsch oder vorgeschriebene Wege." Livingstone legt zudem Wert auf die Tatsache, daß Lego trotz der langen Tradition keineswegs konservativ in technologischer Hinsicht ist. „Alle unsere Produkte sind technisch auf dem neuestem Stand", meint Livingstone. „Das ist ein weiterer wichtiger Punkt, um uns zu unterscheiden." Bereits die derzeit in Entwicklung befindlichen Titel zeigen, daß Lego tatsächlich ernsthaft in den Spielebereich investiert. Bis zum zweiten Quartal des Jahres 2000 plant das Unternehmen neben den soeben erschienenen Titeln zwölf Produkte. Dabei will Lego auch am Konsolenspielemarkt partizipieren und wird `Lego Racers' für Nintendo 64 und PlayStation veröffentlichen. Insgesamt baut Lego Media vier Produktlinien auf. Die Produktlinie Games wird vor allem PC-Titel, aber auch ausgewählte Konsolenplattformen abdecken. Die Produktlinie Constructive basiert auf den bestehenden Bauklotzreihen und wird ähnlich wie `Creator' kein vordefiniertes Spielziel haben. Eine speziell für Mädchen konzipierte Reihe wird an die vor kurzem veröffentlichte Scala-Bausteinserie angelehnt. Schließlich plant Lego Media eine Serie an Lernsoftware, die allerdings mit klassischem Edutainment nichts zu tun haben soll. „Wir wollen nicht als Lernsoftwarehersteller angesehen werden, weil wir das einfach nicht sind", stellt Petra Bedford, Lego Medias Head of Marketing, klar. „Bei Lego geht es darum, durch Spaß zu lernen und dabei kreativ und phantasievoll zu sein. Es geht hier nicht um Fakten oder Daten. Wir werden kein Lego Mathematik- oder Geographie-Programm veröffentlichen." Die Umsatzplanung von Lego wirkt dennoch mutig, selbst auf weltweiter Basis. Im ersten Jahr will das englische Hauptquartier 100 Millionen £ Umsatz machen; im Jahr 2000 sollen es bereits 400 Millionen sein. *(dr)* ∎


Petra Bedford und Mark Livingstone, Lego Interactive wollen nicht als Lernsoftwarehersteller angesehen werden.

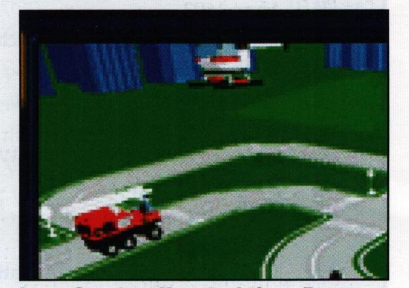
Lego-Lineup

Titel	Plattform	Alterszielgruppe	Veröffentlichung
Lego Racers	PC/N64/PSX	6-99	Mai '99
Lego Friends	PC	6-12	Mai '99
Lego Land	PC	6-12	Juli '99
Lego Rock Raiders	PC	8+	Sept. '99
Lego Learning I	PC	3-4	Sept. '99
Lego Rock Raiders	PSX	8+	Okt. '99
Lego Fantasy	PC	6-12	1. Qu. 2000
Lego Friends II	PC	6-12	2. Qu. 2000
Lego Learning II	PC	3-4	2. Qu. 2000
Lego Logic	PC	8+	2. Qu. 2000

Hintergrund

Lego wurde 1932 im dänischen Billund von dem Schreinermeister Ole Kirk Christiansen gegründet. Zunächst stellte Christiansen neben Bügeleisen und Leitern Holzspielzeug für einheimische Kunden her. Der Durchbruch kam Ende der 40er Jahre, als das Unternehmen die erste Kunststoffspritzmaschine anschaffte und Rechte an den sogenannten `Automatic Binding Bricks', einer englischen Erfindung, erwarb. 1952 wurden diese von Lego modifizierten Bausteine erstmals unter der Marke Lego angeboten. Bis heute macht diese Standardserie den größten Teil des Umsatzes aus. Neuere Produktreihen wie Primo, Duplo und Technic decken zudem weitere Altersgruppen ab, während die vor kurzem auf den Markt gebrachte Produktlinie Scala erstmals speziell Mädchen ansprechen soll. Lego erzielte im letzten Geschäftsjahr einen Umsatz von rund 3,6 Milliarden DM und beschäftigt 9.400 Mitarbeiter in 30 Ländern. Neben Lego Media unterhält das immer noch im Familienbesitz befindliche Unternehmen drei weitere Divisionen. Die Vergnügungspark-Division betreut derzeit Parks in Billund und im englischen Windsor und wird im April 1999 einen weiteren Park in Kalifornien eröffnen. Lego Mindstorms stellt Roboter her, die Kinder über zehn Jahren zusammenbauen, programmieren und steuern können. Lego Lifestyle betreibt dagegen das Lizenzgeschäft von Lego Mode bis hin zu Brettspielen. Dabei behält Lego allerdings die komplette Kontrolle über das Design und die Vermarktung jedes einzelnen Produktes.


Lego Chess: Die ersten Schach-Versuche für Kinder von 6 bis 12 Jahren.


Lego Creator: Konstruktives Bauen und kreatives Spielen.

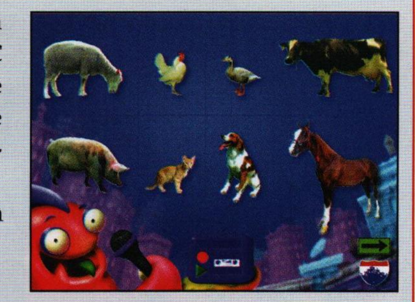

Kindertraum Lokführer: Mit Lego Loco geht der Wunsch in Erfüllung.

Fotos: MCV UK

Im Test

Yes! Kinderleicht Englisch

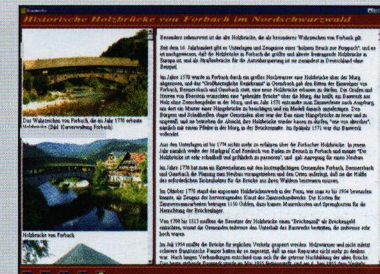
Produktgruppe: ...Lernprogramm
System: ....PC
Hersteller: ....Syracuse
Vertrieb: ......Cendant Software
Empf. VK.: ....ca.DM 40,-



Englisches Sprachlernprogramm für Kinder im Alter zwischen 5 und 10 Jahren. 300 Wörter und Redewendungen des Grundwortschatzes werden in Form von schön illustrierten und animierten Übungen und Lernspielen vermittelt. Der gesamte Lernablauf erfolgt durch die Verwendung von Bildern und Symbolen, Lese- und Schreibkenntnisse sind nicht erforderlich. Mit der Aufnahme- und Wiedergabe-Funktion kann man seine Aussprache mit der des Muttersprachlers vergleichen. Insgesamt gibt es fünf Schwierigkeitsstufen. Der Lernfortschritt läßt sich leider nicht in Statistiken festhalten. Dennoch ein gutes Programm zum Einstieg in die englische Sprache. ▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

Überraschende Reiseziele

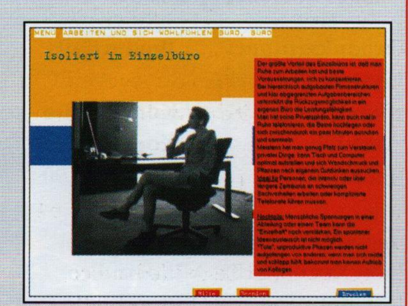
Produktgruppe: ....Infotainment
System: ....PC
Hersteller: ..and Software GmbH
Vertrieb: ...and Software GmbH
Empf. VK.: ....DM 39,-



Datenbank mit etwa 160 aktuellen Reisezielen in Deutschland. Die einzelnen Attraktionen sind nach den unterschiedlichen Rubriken wie Bauwerke, Freizeitanlagen und Natur kategorisiert. Auf einer Landkarte kann man die Orte gezielt ansteuern. Kartenausschnitte können per Zoom vergrößert und verkleinert werden. Man erhält nähere Text- und Bildinformationen zu den Reisezielen, deren Angebot an Reisezielen jedoch etwas klein und nicht umfassend genug ist. Die Ladezeiten sind teilweise zu lang. Die Bedienung hingegen ist einfach und intuitiv. Bei der Planung eines Wochenend-Ausfluges oder einer Tour zu verschiedenen Sehenswürdigkeiten Deutschlands ist das Produkt durchaushilfreich. ▮ Bedingt empfehlenswert *(jf)* ▮

Fit for Work

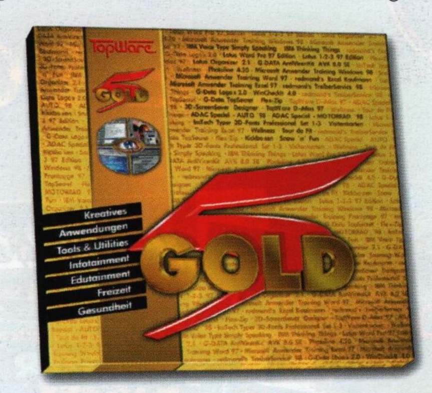
Produktgruppe: ....Infotainment
System: ....PC
Hersteller: ....Navigo
Vertrieb: ....Navigo
Empf. VK.: ....DM 49,90



Auf der CD-ROM befinden sich Tips, wie man Gesundheitsschäden am Arbeitsplatz vorbeugen kann. Es gibt Beiträge zu Themen wie Ergonomie und Wohlfühlen am Arbeitsplatz, richtiges Sitzen und Gymnastik-Tips für den alltäglichen Gebrauch. Zahlreiche Tests zeigen Mißstände bei der eigenen Gesundheit und dem Arbeitsplatz auf. Außerdem kann man sich einen eigenen Bildschirmschoner erstellen. Hierzu wählt man die Seiten der Dokumentation aus, deren Beachtung man als besonders wichtig ansieht und Hinweise oder gymnastische Übungen, an die man ständig erinnert werden möchte. Die Informationen werden leider hauptsächlich in Textform dargeboten. Bewegte Bilder gibt es nicht. ▮ Bedingt empfehlenswert. *(jf)* ▮

Nach 1,5 Millionen verkauften Einheiten der Gold-Serie bringt TopWare nun Teil 5

Mannheim. TopWare veröffentlicht mit `Gold 5´ das fünfte Produkt in der Compilation-Serie für Anwendungs- und Multimedia-Software. Nach Unternehmens-Angaben wurden in Deutschland seit der ersten Ausgabe über 1,5 Millionen Einheiten der `Gold´-Serie verkauft. `Gold 5´ enthält auf insgesamt 13 CD-ROMs 27 Produkte aus Bereichen wie Text- und Bildverarbeitung, Tabellenkalkulation, Routenplanung, Utility, Lern-Software und Fitneß. Hierzu gehören auch die 97er-Versionen von `Lotus 1-2-3´, `Lotus Organizer´ und `Lotus Word Pro´. Mit der Firma Lotus hat TopWare erst kürzlich eine Vertriebskooperation geschlossen (MCV berichtete). Der empfohlene Verkaufspreis für `Gold 5´ beträgt 49,95 DM. *(jf)*



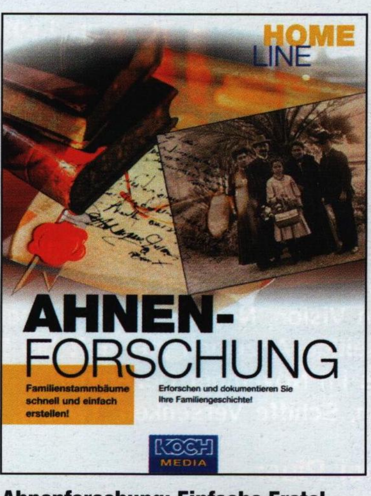
Gold 5: 27 qualitativ hochwertige Anwendungs- und Multimedia-Programme für unter 50,- DM.

Cendant veröffentlicht Weihnachts-Sammlung von Fisher-Price

Dreieich. Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft veröffentlicht Cendant Software eine Weihnachts-Sammlung von Fisher-Price auf CD-ROM. Das Produkt besteht aus drei Titeln der Reihe `Spiel- und Lernwerkstadt´. Darunter befinden sich `Auf dem Bauernhof´ für Kinder zwischen 2 und 4 Jahren sowie `Im Spielzeugland´ für 3- bis 7-jährige. Außerdem enthält die Sonder-Edition eine Play Family-Weihnachts-CD mit 5 bekannten Weihnachtsliedern, wie zum Beispiel `Oh, du fröhliche´ oder `Stille Nacht, Heilige Nacht´. Diese Lieder können gemeinsam mit der Play Family, also den aus der Produkt-Serie bekannten Figuren, gesungen werden. Ende November wird die Weihnachts-Sammlung an den Handel ausgeliefert. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt zirka 70,- DM. *(jf)*

Neuer HomeLine-Titel von Koch Media hilft bei der Ahnenforschung

Planegg. Koch Media wird Ende November `Ahnenforschung´ veröffentlichen. Der Titel für PC CD-ROM erscheint im Rahmen der HomeLine von Koch Media. Mit dem Programm können wichtige Informationen über die Familie archiviert und in einen Familienstammbaum integriert werden. Per Internet kann nach weiteren Informationen zur Familie geforscht werden. Darüber hinaus hat der Anwender die Möglichkeit, Daten in dem weltweiten Standardformat für Familienstammbäume (GEDCOM) zu importieren und zu exportieren. Neben den wesentlichen Familien-Daten wie Geburtstag, Hochzeit und Todestag können auch weitere Daten, wie Beruf, Krankheiten sowie wichtige Ereignisse und andere Notizen eingegeben werden. In einem integrierten Familienalbum ist neben der Einbindung von Ton- und Bilddokumenten auch die Integration von Videoclips möglich. Der empfohlene Verkaufspreis beträgt wie bei sämtlichen Produkten der HomeLine 34,90 DM. *(jf)*

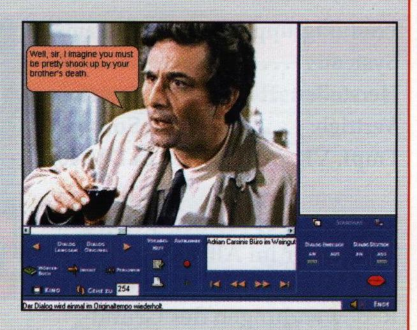


Ahnenforschung: Einfache Erstellung von Familienstammbäumen.

Im Test

Columbo: Any Old Port in a Storm

Produktgruppe: . . . Edutainment
System: . . . . PC
Hersteller: . . . . Systhema
Vertrieb: . . . . Navigo
Empf. VK.: . . . . DM 39,95



Englisches Sprachtraining für Fortgeschrittene aus der Reihe `Movie Talk´. Die Original-Dialoge einer Columbo-TV-Folge können am Monitor verfolgt werden. Die Szenen werden als eine Vielzahl von Standbildern gezeigt. Der Benutzer kann wählen, ob er den Original-Sprachdialogen folgt oder sich die verlangsamte Sprachausgabe anhört. Außerdem kann zwischen englischen und deutschen Untertiteln gewählt werden. Die Geschichte kann jederzeit unterbrochen, analysiert und wieder aufgenommen werden. Dazu kann man sich ein individuelles Vokabelheft anlegen. Im Wörterbuch findet man die wichtigsten Vokabeln, die sogar visuell unterstützt vorgesprochen und durch gängige Redewendungen erklärt werden. Besonders Empfehlenswert. *(jf)*

Movin Puzzle: Cats

Produktgruppe: . . . Unterhaltung
System: . . . . PC
Hersteller: . . . Ravensburger Int.
Vertrieb: . . . . Ravensburger Int.
Empf. VK.: . . . . . . ca. DM 29,-



Weiteres Produkt aus der Puzzleserie von Ravensburger. Dieser Titel ist dem Thema Haus- und Wildkatzen gewidmet. Wieder dürfen zahlreiche bewegte Einzelteile durch Verschieben, Drehen oder gar Spiegeln zu einem vollständigen, bewegten Bild verbunden werden. Es gibt 13 unterschiedliche Motive, drei Schwierigkeitsstufen und drei Puzzle-Varianten. Für die einzelnen Video-Puzzle werden Rekord-Zeit und -Züge in einer Statistik festgehalten. Eine angenehme, wenig aufdringliche Musikuntermalung sorgt für entsprechende Puzzle-Atmosphäre. Insgesamt handelt es sich um ein Produkt, das unterhaltsamen Puzzlespaß bietet und durch die speicherbare Erfolgs-Statistik auch langfristig motiviert. Empfehlenswert *(jf)*

Einladungen

Produktgruppe: . . . . Productivity
System: . . . . PC
Hersteller: . . . . . . Koch Media
Vertrieb: . . . . Koch Media
Empf. VK.: . . . . DM 19,90



Neues Produkt der UltraLine von Koch Media. Mit dem Programm kann man individuelle Einladungen für alle möglichen Anlässe erstellen und ausdrucken. Zahlreiche vorgegebene Grafiken, Bilder – natürlich auch eigene – und Schriftarten , lassen sich in die Dokumente integrieren. Die Bedienung erfolgt über Menüs, die gängigen Textverarbeitungs-Programmen äußerst ähnlich sind. Insgesamt bietet das Productivity-Programm jedoch nicht sehr viel mehr als eine handelsübliche Textverarbeitung. Auf der anderen Seite ist damit für die Erstellung von ansprechenden Einladungen eine gewisse Vorkenntnis im Umgang mit Anwendungs-Software erforderlich. Als Erweiterung des UltraLine-Sortiments kann man das Produkt dennoch ordern. Bedingt empfehlenswert. *(jf)*

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

KRIEGERPRINZ ASGHAN WILL SEIN KÖNIGREICH RETTEN – DABEI MUSS ER GEGEN BEINHARTE GEGNER BESTEHEN UND SCHWIERIGE AUFGABEN LÖSEN.

EIN HELD

ASGHAN

WIE EIN FELS

AB NOVEMBER

PoS-PAKET FÜR DEN HANDEL*

- A3-AUFSTELLER
- A2-POSTER
- DEMO

*JETZT BESTELLEN UND PoS-PAKET ANFORDERN

W W W . U B I S O F T . D E

PC CD-ROM EAN-CODE 3500339700420 PRO-CODE 2231553

GROLIER INTERACTIVE Silmarils Guillemot

4

ENDLICH – EIN ERFRISCHEND NEUES KONZEPT FÜR KINDERSOFTWARE

LEGO SOFTWARE

FACTS

LEGO Idee erobert jetzt auch den Software-Markt

- Allerbestes Markenimage seit Generationen
- LEGO Produkte begeistern Kinder wie Eltern gleichermaßen
- Jetzt starke PC-Titel aus der LEGO Constructive und Games-Linie LEGO creator, LEGO LOCO und LEGO schach



MARKETING

TV Werbung zur besten Sendezeit

- Ab November: drei Wochen lang 30-Sekünder im Kinderprogramm
- Beworbenes Produkt: LEGO Creator (LEGO Loco und LEGO Schach am Spot-Ende)
- Spitzenreichweite von 69,1 %
- Sender: RTL, SUPER RTL, Pro7, RTL2

LEGO Anzeigenkampagne

- Ganzseitige Motive in Junior, jojo, Micky Maus, YPS, Limit, Tom & Jerry, Donald Duck
- Zielgruppe Kinder, Schwerpunkt 6- bis 12jährige Jungen
- Gleiche Produkte wie in TV
- Schaltzeitraum: November, Dezember und Januar

Koop-Anzeigenkampagne mit Intel

- Ganzseitiges Motiv für LEGO Creator und Intel
- Erscheint in auflagenstarken Publikums-, Fernseh- und Special Interest-Zeitschriften, z. B. Stern, TV Movie, TV Today etc.
- Schaltzeitraum: noch bis Januar 1999

POS-Material für Power-Abverkauf

- Zweitplazierungsdisplay für 24 Einheiten
- Zweitplazierungsregal für 48 Einheiten: hochwertiges Dauer-Display
- A2 Poster in drei Versionen
- LEGO Creator Regalwipper
- Thekenaufsteller mit Broschüren
- LEGO Würfel
- Riesen-Dummy-Boxen (Leerverpackungen)
- In-store-Video
- Merchandise-Artikel



www.infogrames.de



Mario Party

Allgemeine Information

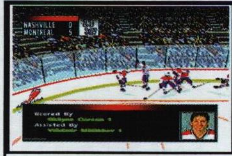
Nintendo 64
Genre: Action
Hersteller: Nintendo
Vertrieb: Bienengraeber
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.

Produktinformation

Ein Brettspiel für bis zu vier Spieler. Trifft man auf ein Ereignisfeld oder muß man sich den Platz mit einem Gegner teilen, beginnt die Party. Z. B. muß man ein Musikstück nachspielen oder beim Bowling alles abräumen. Natürlich sind alle bekannten Nintendo-Stars vertreten. Für die Multiplayer-Funktion bürgt Hudson. Nintendo steuert die Grafik und die Charaktere bei.

Produktpotential:

Derzeit ist noch unklar, ob und wann der Titel in Deutschland erscheinen wird. Für die jüngsten N64-Spieler könnte `Mario Party´ jedoch sicher ein interessanter Titel werden.



NHL Breakaway 99

Allgemeine Information

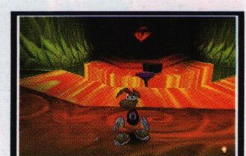
Nintendo 64
Genre: Eishockey
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Januar 1999

Produktinformation

Bei dem neuen Acclaim-Titel erfolgt die Jagd nach dem Puck mit 27 Mannschaften und aus acht möglichen Perspektiven. Spieler können selbst kreiert werden. Verbesserte Grafik, viele Spiel-Modi, gut animierte Sportler und detailverliebte Extras, wie z. B. Werbebanden, werten das Spiel zusätzlich auf. Guter Rumble Pak-Support.

Produktpotential:

Noch immer ist der EA-Titel, `NHL `99´, die Referenz im Genre. Ob sich dies ändern wird, bleibt abzuwarten. Acclaim ist EA jedenfalls hart auf den Fersen.



Rayman 2 - The Great Escape

Allgemeine Information

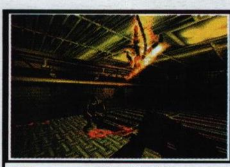
Nintendo 64
Genre: Jump&Run
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Guillemot
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Februar 1999

Produktinformation

Das zweite Rayman-Spiel präsentiert sich in schicker 3D-Grafik. Ein Roboter hat die Freunde des putzigen Kerlchens entführt; nun muß er in drei grafisch wunderschön gestalteten< Welten mit insgesamt 11 Levels etliche Abenteuer und Rätsel bestreiten, um sie zu befreien. Die Fähigkeiten von Rayman sind gleich geblieben.

Produktpotential:

Rayman ist über die PlayStation-Fangemeinde hinaus zu einem bekannten und beliebten Charakter geworden. Dieses Spiel wird sicherlich ein Erfolg.



Alien vs. Predator

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Fox Interactive/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Januar 1999

Produktinformation

Bekannte Alien-Geschichte mit über 45 Levels. Man kann in drei Rollen schlüpfen: Alien, Predator, der zunächst ausgerüstet werden muß, oder ein nur mit einer Waffe bestückter Mensch. Die Levels enthalten reichlich Power-Ups und Zusatzwaffen. Die exklusiv für das Spiel entwickelte 3D-Engine sorgt für gelungene Effekte.

Produktpotential:

Hochinteressanter Action-Titel, der bei der Zielgruppe äußerst gut ankommen sollte. Für ein umfassendes Qualitätsurteil ist es freilich noch zu früh.

Geheim Tip



Land der Hoffnung

Allgemeine Information

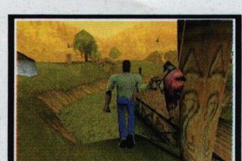
PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: Innonics
Vertrieb: Innonics
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Februar 1999

Produktinformation

Mit fünf Beratern, die auch die Säulen des optisch hervorragend inszenierten Spiels sind, soll ein Volk gegen drei Kontra-Parteien gegründet werden. Über 40 Missionen hinweg stehen ein ausgefeiltes Baumenü, Statistiken und eine Vielzahl an Optionen zur Verfügung. Alle Figuren sind separat steuerbar. Ressourcen müssen erschlossen werden.

Produktpotential:

Es bleibt abzuwarten, ob sich der Titel gegen die übermächtige Konkurrenz im Genre behaupten kann.
Gute Ansätze sind bereits zu erkennen.



Shadowman

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Januar 1999

Produktinformation

Die Voodoo-Priesterin Nettie hat dem Helden Zauberkräfte verliehen. Nun muß er nicht nur reale Gegner, sondern auch die Feinde des Jenseits mit etlichen ausgefallenen Waffen bekämpfen. Reichlich Action-Elemente, viele Rätsel und die düstere Atmosphäre versprechen packenden Spielspaß. Die brillante Grafik-Engine überzeugt schon jetzt.

Produktpotential:

Dieser Titel dürfte `Tomb Raider´ ernstzunehmende Konkurrenz machen. Behalten Sie den Titel unbedingt im Auge.





Star Trek: Birth of the Federation

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: MicroProse
Vertrieb: Leisuresoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Ein jungfräuliche Galaxie muß erschlossen werden. Dafür stehen fünf Völker zur Auswahl. In dem rundenbasierenden Spiel muß der Weltenlenker natürlich alle Kampfstrategien wie Diplomatie oder Spionage anwenden sowie ständig Neuentwicklungen forcieren. Nebenbei muß auch noch für das Wohl der Bevölkerung gesorgt werden.

Produktpotential:

Obwohl rundenbasierte Strategie-Spiele nur noch etwas für Hardcore-Spieler sind, dürfte der Titel dank des beliebten `Star Trek´-Themas gut laufen.



Wargasm

Allgemeine Information

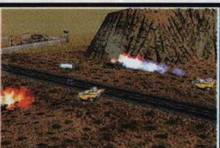
PC CD-ROM
Genre: Simulation
Hersteller: DID
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Als Kommandant einer Elite-Einheit darf man in sieben Kampagnen und ebenso vielen Kontinenten per Helikopter, Panzer oder zu Fuß feindliche Militär-Einheiten beseitigen. Durch die neue 3DreamTM-Engine wirken Schlachten vor allem bei Nacht extrem beeindruckend. Die Sound-Ausgabe enttäuscht jedoch.

Produktpotential:

Grafisch brillanter Titel, an dem jedoch bis zur Fertigstellung spielerisch noch etwas gefeilt werden muß. Vergleichbar mit Incoming.




Warzone 2100 - The Next Generation

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Strategie
Hersteller: Eidos
Vertrieb: Eidos
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Februar 1999

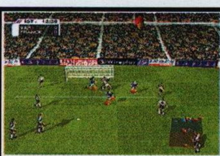
Produktinformation

Im Jahre 2100, nach einem Atomkrieg, soll eine neue Welt aufgebaut werden. Dabei kann man sich die Technik der besiegten Feinde zunutze machen und damit seine bis zum Ende der Geschichte bestehende Basis aufrüsten. Jede Menge neuer Features sowie die brillante 3D-Engine sorgen für frischen Wind im Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele.

Produktpotential:

Vielversprechendes Strategie-Spiel mit vielen wirklich neuen Features. Wenn Eidos dem Gameplay noch den letzten Feinschliff verabreicht, könnte sich daraus ein Titel mit Top-Ten-Potential entwickeln.

Geheim Tip



Actua Soccer 3

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Sportspiel
Hersteller: Gremlin Interactive
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Original-Spieler aus allen Nationalmannschaften dürfen mit selbstgewähltem Outfit auf „leichtem" oder „schwerem" Rasen spielen. Dirigiert werden die Sportler per Analog-Stick. Eine übersichtliche Steuerung und detailverliebte Animationen lassen authentische Aktionen zu. Der Spielverlauf ist übersichtlich und die Spielgeschwindigkeit einstellbar.

Produktpotential:

`Actua Soccer 3´ macht in der vorliegenden Version einen guten Eindruck. Ob der Titel zu den besten des Genres gehören wird, bleibt abzuwarten.



Akuji The Heartless

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Action
Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: Eidos
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

In einer 3D-Welt des Voodoozaubers muß Akuji die Geister seiner Ahnen finden. Aufgrund einer hervorragenden Grafik-Engine bewegt er sich geschmeidig durch 14 realistisch dargestellte Welten. Natürlich muß er diverse Hindernisse und Gegner beseitigen. Zusätzlich wurden aber noch viele Rätsel eingebaut, die gelöst werden müssen.

Produktpotential:

Grafisch und spielerisch macht der Titel einen exzellenten Eindruck. Das Spiel dürfte mit Sicherheit zu den Highlights der Winter-Saison gehören.

Hit Tip



Blaze & Blade

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Action-Adventure
Hersteller: T & E Soft
Vertrieb: ABC Spielspaß
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Ein von Dämonen besetztes Land wird zum Ziel von Abenteurer aus allen Ländern. Um auch sein Glück zu versuchen, wird zunächst ein Team ganz nach freier Wahl, ob Krieger oder Elfe, zusammengestellt. Dann bewegt man sich durch eine frei dreh- und zoombare Welt, in der entweder nur der Anführer oder „per Multitap", sogar alle vier Party-Mitglieder steuerbar sind.

Produktpotential:

Hervorragend lokalisiertes Rollenspiel, das innerhalb der Zielgruppe auf großes Interesse stoßen wird.



FIFA 99

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Bei der PSX-Neuauflage von EAs Fußballsimulation `FIFA ´99´ wird durch Einsatz von Dual Shock echter Realismus erzeugt. Gespielt werden kann in 14 nationalen Ligen mit bis zu 20 Mannschaften pro Liga. Neu ist eine schnellere Engine, die es ermöglicht, die große Masse an verschiedenen Spiel-Optionen noch schneller zu bewerkstelligen.

Produktpotential:

Keine Frage, EA bringt mit dem dritten Fußballspiel in diesem Jahr wiederum einen Topseller in die Regale.





Kensei - Sacred Fist

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Beat ´em Up
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Januar 1999

Produktinformation

Bei dem 3D-generierten Prügelspaß von Konami stehen fünf verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Eine große Move-Vielfalt, die anfänglich mit neun grundverschiedenen Kämpfern durchgespielt wird, läßt keine Langeweile aufkommen. Durch die hohe Auflösung bei 60 Bildern pro Sekunde wirken die Bewegungsphasen flüssig und realistisch.

Produktpotential:

Das erste Konami-Prügelspiel für PlayStation macht einen sehr guten Eindruck. Merken Sie sich den Titel vor.

Geheim Tip



Rebus

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Strategie
Hersteller: Atlus
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: März 1999
Veröffentlichung ab: 2. Quartal ´99

Produktinformation

Strategie-Spiel mit starkem Rollenspieleinschlag. In einer Welt, die durch die Magie der Karten bestimmt ist, muß man in den Krieg ziehen. Zwei Charaktere können ausgewählt werden. In der Schlacht stehen dem Spieler neben Menschen auch Phantome zur Seite. Für jede Tat erhält der Krieger Punkte, die zu neuen Levels und Fähigkeiten führen.

Produktpotential:

Guter Zielgruppentitel, den Sie ordern sollten.



Rollcage

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: Dezember
Veröffentlichung ab: März 1999

Produktinformation

Ein action-geladenes Rennspiel mit ausgefeilter, schneller Grafik-Engine Übergroße Raddurchmesser bieten auch bei 180°-Flips sauberen Bodenkontakt und mit genügend km/h kann man sogar Mauern durchbrechen. Gegen die Konkurrenz stehen diverse Extra-Waffen zur Verfügung, die auch beim 2-Mann-Duell für Spannung sorgen.

Produktpotential:

Dieser Titel ist für die Sortimentsbreite prädestiniert.



Trap Runner

Allgemeine Information

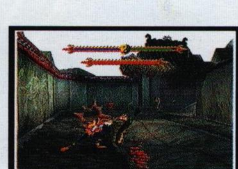
PlayStation
Genre: Shoot ´em Up
Hersteller: Atlus
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: Dezember
Veröffentlichung ab: Februar 1999

Produktinformation

Auf einem Areal müssen Bomben versteckt werden. Wird ein Quadrat betreten, explodiert der Sprengsatz. Um diesen zu entschärfen, muß man ständig wechselnde Tastenkombinationen eingeben. Vertippen heißt Explosion. Trifft man direkt auf den Gegner, darf der umgehauen werden. Die 3D-Szenarios werden ausschließlich im Splitscreen-Modus gespielt.

Produktpotential:

Interessanter Multiplayer-Titel, der durchaus Potential verspricht.



T´ai Fu

Allgemeine Information

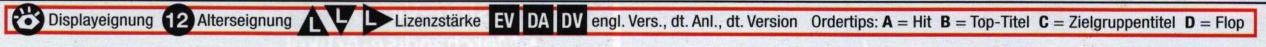
PlayStation
Genre: Jump&Run
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

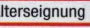
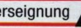
Produktinformation

Klassisches 3D-Jump&Run, das sich im alten China abspielt. Ein Drache regiert das Land und versucht, alle ihm nicht dienenden Clans zu vernichten. T´ai, ein junger Tiger, muß in 22 Levels den Drachen zur Räson bringen. Seine Feinde bekämpft er in fernöstlicher Kampfmanier, mit Wurfgeschossen oder mit magischen Energie-Entladungen.

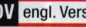
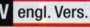
Produktpotential:

Die aktuelle Version ist technisch noch nicht ausgereift. Eine klare Aussage zur Qualität ist derzeit noch nicht möglich.





Displayeignung 12 Alterseignung L L L Lizenzstärke EV DA DV engl. Vers., dt. Anl., dt. Version Ordertips: **A** = Hit **B** = Top-Titel **C** = Zielgruppentitel **D** = Flop



Combat Flight Simulator

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Flugsimulation
Hersteller: Microsoft
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 100,-

Produktinformation 1-225 Spieler

Militärische Flugsimulation mit ausgefeiltem Flugmodell und schneller Grafik-Engine. Besichtigungsflug, ein frei konfigurierbarer Quick-Combat-Modus, 15 Schulungsmissionen, 25 Einzelmissionen und 2 Kampagnen mit insgesamt 74 Aufträgen stehen zur Auswahl. Das Fluggefühl ist sehr gut. Als echtes Spiel ist der Titel jedoch auch wegen des fehlenden Storymodus' nicht anzusehen.

Produktqualität 70%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: Umfangreiches P.O.S.-Paket
- Extras: Gewinnspiele im Radio, Give-Aways, umfangr. Handelspromotion

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Fans von Flugsimulationen werden hier zugreifen. Diesen Titel müssen Sie führen.

Ordertip: C+



Delta Force

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Action
Hersteller: NovaLogic/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 26.11.98
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-32 Spieler

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Elite-Soldaten und muß mit seinen Kollegen insgesamt 40 abwechslungsreiche Missionen bewältigen. Laufend, kriechend oder in der Hocke kann man sich fortbewegen. Die strategische Komponente beschränkt sich im Wesentlichen darauf, nicht entdeckt zu werden. Langsame Grafik-Engine, schwache KI und zu wenige Speicher-Optionen, aber gute Grafik.

Produktqualität 79%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fachpresse

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Das Spiel liegt grafisch und spielerisch im Trend und gehört in jedes Sortiment.

Ordertip: C+



Grim Fandango

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Vertrieb: Rushware/Profisoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1 Spieler

LucasArts hat mit `Grim Fandango´ einen wahren Adventure-Leckerbissen für alle Fans des typischen schrägen Humors der Spieleschmiede geschaffen. Die prächtige 3D-Grafik und der gelungene Soundtrack lassen den Spieler tief in die morbide Story eintauchen. Die deutsche Lokalisierung ist hervorragend gelungen und nimmt dem Spiel nichts von seinem enormen Charme.

Produktqualität 91%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: P.O.S.-Paket, Audio-CDs
- Extras: Competitions, Demos für den Handel

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Fesselndes Adventure mit viel schwarzem Humor, das keinen Adventure-Freund kalt lassen wird. Dieser Titel könnte das fast totgesagte Genre neu beleben. Diesen Titel sollten Sie anbieten.

Ordertip: A



NFL Blitz

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Sportspiel
Hersteller: Midway
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-2 Spieler

Automaten-Umsetzung des American-Football-Spiels. Arcade-orientiert ist demnach auch das Gameplay. Die Regeln beschränken sich auf das Nötigste. Mit einer Auswahl von nur 18 Offensivspielzügen muß man versuchen, einen Touchdown zu erzielen. Grafisch macht das Spiel keine schlechte Figur. Der Spielspaß bleibt jedoch nach einiger Zeit auf der Strecke.

Produktqualität 40%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fach- und Sportpresse

Besonderes



12 DV

Abverkaufchancen

Mangels Produktqualität ist der Titel selbst für Fans kaum zu empfehlen.

Ordertip: D



Pro Pinball: Big Race USA

Allgemeine Information

PC CD-ROM
Genre: Flippersimulation
Hersteller: Empire Interactive
Vertrieb: Koch Media
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 80,-

Produktinformation 1 Spieler

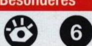
Schon der Vorgänger `Pro Pinball: Timeshock´ war an Realismus kaum zu übertreffen. So hat Empire bei dem neuesten Modell der Simulations-Reihe an zahlreichen Feinheiten und Details gebastelt. Am Tisch selbst läßt sich fast jedes Detail bis hin zur Leuchtkraft der einzelnen Lämpchen anpassen. Die Ballphysik läßt sogar die Rotation des Balles erkennen. Ein Pflichttitel für jeden Flipperfan.

Produktqualität 90%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fachpresse
- P.O.S.: P.O.S.-Paket
- Extras: Bundesweite Promotion-Tour im Handel

Besonderes



DV

Abverkaufchancen

Enorm realistische Simulation, die jeden Flipperfreund begeistern dürfte. Für diese Zielgruppe sollte der Titel in keinem Sortiment fehlen.

Ordertip: C+



Formel 1 ´98

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Auch die 98er-Version des Formel-1-Rennspiels verfügt wieder über die aktuellen Team- und Fahrerdaten (außer Villeneuve) der Königsklasse. Die 16 Original-Strecken sind detailreich gestaltet. Die Gegner-KI wurde stark verbessert. Splitscreen-Modus, Boxenstopps und Link-Modus sind einige Neuerungen. Durchschnittliche Grafik, lange Ladezeiten und fehlende Rückspiegel enttäuschen.

Produktqualität 83%

Werbung

- TV: Werbespots auf allen wichtigen Sendern
- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: P.O.S.-Paket

Besonderes

6  DV

Abverkaufchancen

`Formel 1 ´98´ist im technischen Vergleich zum Vorgänger sicher ein Rückschritt. Dennoch wird sich das Produkt hervorragend verkaufen.

Ordertip: A



NHL ´99

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-4 Spieler

99er-Update der erfolgreichen Eishockey-Reihe. Wiederum darf man mit allen original NHL-Teams und -Spielern, sowie 18 Nationalmannschaften hinter dem kleinen Puck herjagen. Der Spielverlauf ist schnell und packend, die Grafik zeigt sich in gewohnt guter Qualität. Die Künstliche Intelligenz der Spieler wurde weiter verbessert. Leider ist die deutsche Sprachausgabe teilweise etwas unpassend.

Produktqualität 85%

Werbung

- Print: Anzeigen in Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: Umfangreiches P.O.S.-Paket

Besonderes



DV

Abverkaufchancen

Der EA-Titel bleibt das Referenz-Spiel im Bereich der Eishockey-Simulationen.

Ordertip: B



O.D.T.

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 100,-

Produktinformation 1 Spieler

Action-Adventure mit Rollenspieleinlagen, in dem man nach einer Notlandung mit den Crew-Mitgliedern, die alle unterschiedliche Fertigkeiten besitzen, gegen allerlei Ungeheuer kämpft und zahlreiche Rätsel löst. Im Spieleverlauf werden Erfahrungspunkte gesammelt, die den Charakter aufwerten. Teilweise ist die Steuerung leicht schwammig und der Schwierigkeitsgrad sehr hoch.

Produktqualität 70%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: P.O.S.-Paket
- Extras: Video-Kooperation mit Columbia TriStar

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Gelungenes Spiel mit leichten technischen Schwächen, das sich innerhalb der Zielgruppe sicher gut verkaufen läßt.

Ordertip: C+



Rogue Trip

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Singletrac
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 100,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Neuer Fun-Racer von den `Twisted Metal´-Machern, die das Action-reiche Spielprinzip mit dem Titel beibehalten haben. Ein Tourist muß gekidnappt und alle gegnerischen Fahrzeuge müssen beim Rennen vernichtet werden. Die Wagen können stärker bewaffnet und repariert werden. Grafisch wird gehobenes Mittelmaß geboten. Vor allem der Zweispieler-Modus (mit PSX-Link) motiviert langfristig.

Produktqualität 75%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fachpresse
- P.O.S: P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Interessantes Action-Rennspiel, das seine Abnehmer finden wird.

Ordertip: C



Rush Down

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Canal+
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-2 Spieler

Mischung aus Renn- und Sportspiel: Neben einem Snowboard-Rennen darf man auch in ein Kajak oder auf ein Moutain-Bike steigen. Im Zweispieler-Modus kann man nur nacheinander antreten. Die Grafik ist zwar fehlerfrei, aber die Sportler und ihre Bewegungen wirken sehr statisch. Die Steuerung ist zu schwammig und der Sound nicht mehr zeitgemäß.

Produktqualität 43%

Werbung

- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S: P.O.S.-Paket
- Extras: Kooperation mit Rossignol, Competitions

Besonderes

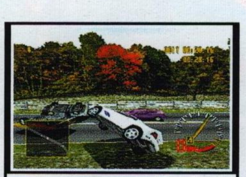


DV

Abverkaufchancen

Der Titel wird es schwer haben. Mittlerweile gibt es zahlreiche Spiele dieser Art, die qualitativ jedoch wesentlich mehr bieten.

Ordertip: D



Test Drive 5

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Fortsetzung des schnörkellosen Accolade-Rennspiels, die mit etwa zwei Dutzend Straßen-Fahrzeugen und mehr als 16 Großstadt- und Überland-Strecken aufwartet. Durch gute Ergebnisse können zusätzliche Strecken, Modi und Fahrzeuge freigeschaltet werden. Zahlreiche Spielmodi, sowie gute Grafik und Gegnerintelligenz sorgen für Dauerspaß. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch sehr hoch angesiedelt.

Produktqualität 88%

Werbung

- Print: Anzeigen in Fach-, Publikums- und Autopresse
- P.O.S.: P.O.S.-Paket

Besonderes



6 DV

Abverkaufchancen

Hervorragendes Rennspiel mit guter Tradition, das jedoch eher für Fortgeschrittene und Könner geeignet ist. Der Titel dürfte sich innerhalb der Top 20 plazieren.

Ordertip: B



TOCA 2

Allgemeine Information

PlayStation
Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 27.11.98
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-4 Spieler

Auch der zweite Teil der Tourenwagen-Simulation glänzt wiederum durch hervorragende, hochauflösende Grafik und tolle Spielbarkeit. 16 Original-Wagen und 17 Kurse gibt es. Die Künstliche Intelligenz wurde weiter vebessert. Sichtbare Schäden, spielerisch sinnvolle Boxenstopps, zahlreiche Optionen und der Link-Modus (Spielen an zwei PlayStations) begeistern.

Produktqualität 87%

Werbung

- TV: Werbespots
- Print: Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
- P.O.S.: Umfangreiches P.O.S.-Paket
- Extras: Demos

Besonderes

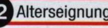
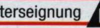


6 DV

Abverkaufchancen

Grafisch und spielerisch erstklassiges Rennspiel. Ein sicherer Top-Ten-Kandidat, der wie der Vorgänger ordentliche Umsätze verspricht.

Ordertip: A

 Displayeignung  Alterseignung   Lizenzstärke  EV DA DV engl. Vers., dt. Anl., dt. Version Ordertips: A = Hit B = Top-Titel C = Zielgruppentitel D = Flop

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min; Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 29 29	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	0190-572333 (Technik)	24h/Tag	EK
	0190-900030 (Spiele)	24h/Tag	EK
Eidos Interactive	0180-5223124 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-510051 (Spiele)		EK
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	0190-510 550	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Mattel Deutschland	069 - 95307 380	Mo.-Fr. 09°°-21°°	EK/Hdl
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (eMail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
TLC Tewi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
!Mortal Kombat	Acclaim
!Mortal Kombat 2	Acclaim
!Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
Postal	Take 2
Quad Damage	Jörn Wördehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quake II Mission Pack - The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage - Suckin Grits on Route 66	Interplay
Redneck Rampage - Rides Again	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
!Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit Beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
American Football 99	PlayStation	Acclaim	o.B.	14.10.98
Anno 1602 - Neue Inseln, n. Abent.	PC CD-ROM	Sunflowers Interactive	ab 6 J.	15.10.98
Apocalypse	PlayStation	Activision	ab 16 J.	15.10.98
Asteroids	PlayStation	Activision	ab 6 J.	07.10.98
B-Movie	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Back to the Drawing Board	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Baldur's Gate	PC CD-ROM	Acclaim	ab 12 J.	22.10.98
Barbie – Riding Club	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	22.10.98
Basketball 99	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	22.10.98
Box-Champions	PlayStation	Electronic Arts	ab 6 J.	11.11.98
Brunswick Circuit Bowling	PlayStation	Konami	o.B.	04.11.98
Bundesliga 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
Buster und die Bohnenstange	DVD	Softgold	o.B.	23.10.98
Cabelas Big Game Hunter	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	11.11.98
Carmageddon II Carpocalypse Now	PC CD-ROM	Sony C.E. Ltd.	ab 16 J.	04.11.98
Centipede	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Cosmic Capers	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Crash Bandicoat 3	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 6 J.	15.10.98
Darius Gaiden	PC CD-ROM	Softgold	ab 6 J.	12.11.98
Delta Force	PC CD-ROM	NovaLogic	ab 18. J.	28.10.98
Devil Dice	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Dynasty General	PC CD-ROM	Mindscape	ab 16 J.	13.10.98
Fallout 2	PC CD ROM	Acclaim	ab 16 J.	27.10.98
FIFA 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	11.11.98
FIFA 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	12.11.98
Fighter Pilot	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	15.10.98
Frank Busemanns Zehnkampf	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Future Cop: LAPD	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 16 J.	12.11.98
Global Domination	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	07.10.98
Golf 99	PC CD-ROM	Microsoft GmbH	o.B.	07.10.98
Grand Touring	PC CD-ROM	empire interactive	o. B.	04.11.98
Grim Fandango	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	20.10.98
Half-Life: Day One OEM	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 18 J.	13.10.98
Hanse 1480 Das Vermächtnis	PC CD-ROM	Ari Data CD GmbH	ab 6 J.	28.10.98
Heretic II – Deutsche Version	PC CD-ROM	Activision	ab 16 J.	10.11.98
Heretic II – US-Version	PC CD-ROM	Activsion	ab 18 J.	10.11.98
Home Tweet Home	PC CD-ROM	Southpeak Interactive LLC	o.B.	07.10.98
Hugo rettet das Weihnachtsfest	PC CD-ROM	NBG	o.B.	11.11.98
Invasion	PlayStation	MICROIDS S.A.	ab 12 J.	22.10.98
Israeli Air Force	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
King's Quest 8: Maske der Ewigkeit	PC CD-ROM	CENDANT Software	ab 12 J.	04.11.98
Kurt	PC CD-ROM	heart-line GmbH	o.B.	11.12.98
Lemmings & Oh No! More Lemmings	PlayStation	Psygnosis	o.B.	07.10.98
Liath	PC CD-ROM	Project 2 Interactive	ab 6 J.	07.10.98
Libero Grande	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Links LS 1999	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	21.10.98
Madden NFL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	23.10.98
Madtrax	PC CD-ROM	Project Two Interactive	ab 6 J.	14.10.98
Mana – D. Weg d. schwarzen Macht	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Manhattan	PC CD-ROM	Caps Softwaredesign	o.B.	20.10.98
Mega Man Legends	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	03.11.98
Mega Man X4	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 6 J.	04.11.98
Merrie Masquerade	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Metro-Polis	PC CD-ROM	Virtual X-citement	ab 12 J.	20.10.98
Micro Machines 64 Turbo	Nintendo 64	Codemasters	o.B.	16.10.98
Mig 29 / F-16 Bundle	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Music	PlayStation	Codemasters	o.B.	07.10.98
NBA 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
NBA Life 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	12.11.98
NFL Blitz	PlayStation	GT Interactive	o.B.	11.11.98
Oddworld: Abe´s Exoddus	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Oddworld Adventures	Nintendo 64	GT Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Pocket Fighters	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	28.10.98
Pool Hustler	PlayStation	Infogrames	o.B.	04.11.98
Pool Shark	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Pool Shark	PlayStation	Art Department	o.B.	16.10.98
Populous – The Beginning	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Powerslide	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	15.10.98
Pro Pinball – Brusa	PC CD-ROM	Empire	o.B.	07.10.98
Racing Pinball	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	11.11.98
Racing Simulation 2	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	04.11.98
Redjack – Die Rache d. Bruderschaft	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 12 J.	21.10.98
Rent-A-Hero	PC CD-ROM	Magic Bytes	ab 6 J.	13.10.98
Return to Krondor	PC CD-ROM	CENDANT Software	ab 12 J.	04.11.98
Rival Realm	PC CD-ROM	CDV Software	ab 12 J.	11.11.98
Rival Schools	PlayStation	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Sanitarium	PC CD-ROM	Egmont Interactive	ab 16 J.	28.10.98
Scotland Yard	PC CD-ROM	Ravensburger Interactive	ab 12 J.	28.10.98
Shogo	PC CD-ROM	CDV Software	ab 16 J.	21.10.98
Simon, Sorcerer´s Pinnb. & Knob.sp.	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	21.10.98
Small Soldiers	PlayStation	Electronic Arts	ab 16 J.	10.11.98
Star Wars: Behind the Magic	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	23.10.98
Streak	PlayStation	GT Interactive	ab 6 J.	10.11.98
Street Fighter Alpha 2	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	04.11.98
Survival – Die letzte Hoffnung	PC CD-ROM	enjoy Entertainment	ab 12 J.	22.10.98
Tai Fu Wrath of the Tiger	PlayStation	Activision	ab 12 J.	04.11.98
Tenchu	PlayStation	Activision	ab 16 J.	21.10.98
The Captured Girls	PC CD-ROM	Karstadt AG	ab 16 J.	07.10.98
Toca 2 Touring Cars	PlayStation	Codemasters	o.B.	15.10.98
Tom Clancy´s Rainbow Six	PC CD-ROM	Take 2	ab 16 J.	07.10.98
Top Gun II – Hornet´s Nest	PC CD-ROM	MPS Software	ab 12 J.	20.10.98
Top Shots	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	07.10.98
Trespasser	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	10.11.98
Tunguska – Legend of Faith	PC CD-ROM	Project Two	ab 12 J.	21.10.98
Victory Boxing 2	PlayStation	Virgin Interactive	o.B.	28.10.98
Viper Racing	PC CD-ROM	CENDANT Software	o.B.	28.10.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	21.10.98
WCW – NWO Thunder	PlayStation	Konami	ab 16 J.	11.11.98
Wuv & Marriage	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
X-Men vs. Street Fighter	PlayStation	Virgin Interactive	ab 12 J.	27.10.98

Acclaim Entertainment

Adresse
Leuchtenbergring 20 ■ 81677 München
Telefon: 089-412 19-0
Fax: 089-412 19-200 ■ www.acclaim.de

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb



Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Telefon: 089-412 19-0

Innendienst
Reza Memari (Product Manager)
Telefon: 089-412 19-242
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte, *Telefon:* 089-412 19-231
Morris Hebecker
Gebiet Nord, *Telefon:* 089-412 19-233
Markus Knoll
Gebiet Süd, *Telefon:* 089-412 19-232

Key Account Management
Sandra Bayer
Telefon: 06182-22 03 10
Mobiltelefon: 0172-967 63 85
Fax: 06182-22 03 11
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-967 92 43
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-967 92 47
Fax: 09407-95 99 11
Margot Landauer
Telefon: 089-419 21-269
Mobiltelefon: 0172-967 92 46
Fax: 089-419 21-200

Außendienst
Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-967 92 50
Fax: 06207-827 45
René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-967 92 49
Fax: 030-342 72 50
Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-967 92 44
Fax: 04122-90 09 49
Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-44 28 31
Mobiltelefon: 0172-967 92 45
Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: 0172-967 92 51
Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-967 92 41
Fax: 08633-50 97 08
Rolf Wiegmink
Telefon: 02562-68 65
Mobiltelefon: 0172-97 92 42
Fax: 02562-977 08
Karsten Wiegmink
Telefon: 02562-96 51 25
Mobiltelefon: 0172-967 92 52
Fax: 02562-972 93

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23 ■ 85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt, Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketing-consulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

ARJAY GAMES & JUMP>N<RUN Essert-Czotzki GbR
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-160 71 30 ■ *Fax:* 0221-160 71 79
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele aller Fabrikate, Digital Video Disk (DVD)

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ▪ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ▪ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

Avalon
Borselstraße 18 ▪ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15 ▪ *Fax:* 040-39 10 177
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielen

B

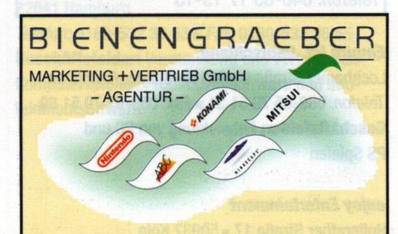
bARkA GmbH The Datamedia Duplicator
Heidenkampsweg 77 ▪ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ▪ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

bARCOM GmbH The German Publisher
Heidenkampsweg 77 ▪ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ▪ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

B & E Games
Rhönstraße 9 ▪ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ▪ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ▪ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ▪ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –



Adresse
Saaläckerstraße 8 ▪ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

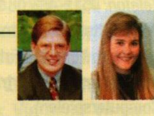
Blue Byte Software GmbH



Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung



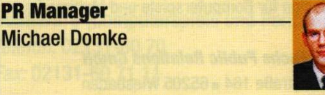
Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager



Kim Shon

PR Manager



Michael Domke

Marketing Manager



Andreas Kähmer

BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Triftweg 12 ▪ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ▪ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

Blackstar Multimedia
Siegfriedstraße 44 ▪ 67547 Worms
Telefon: 06241-41 71 31 ▪ *Fax:* 06241-41 71 32
Geschäftsfelder: Publishing von Entertainment-Software

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ▪ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ▪ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

BURNS Entertainment Software GmbH
Marienburger Straße 26 ▪ 10405 Berlin
Telefon: 030-440 502 81 ▪ *Fax:* 030-440 502 82
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ▪ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ▪ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt



C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ▪ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ▪ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ▪ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ▪ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ▪ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ▪ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ▪ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ▪ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ▪ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

Cendant Software Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ▪ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ▪ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

Call and Play



Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ▪ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

Cyber Games Gesellschaft für Computer- und Videospiele mbH

Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18
http://www.cyber-games.com
eMail: info@cyber-games.com

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy, Game Boy Color und Zubehör
Exclusiv Vertrieb: Zelda 64 Merchandising Artikel

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz *lorenz@cyber-games.com*

Vertrieb
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Telefax: 0491/92806-85
eMail: aalderks@cyber-games.com
Heike Schwarz *Telefon: 0491/92806-14*
Telefax: 0491/92806-81
eMail: schwarz@cyber-games.com
Hauke Janssen *Telefon: 0491/92806-32*
Telefax: 0491/92806-86
eMail: hjanssen@cyber-games.com

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*
Telefax: 0491/92806-83
eMail: buchhaltung@cyber-games.com

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*
Telefax: 0491/92806-84
eMail: tjebben@cyber-games.com



Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn



Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ▪ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ▪ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ▪ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ▪ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ▪ *Fax* –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ▪ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ▪ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ▪ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ▪ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ▪ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ▪ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ▪ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ▪ *Fax* –29

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ▪ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ▪ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ▪ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ▪ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ▪ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ▪ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

DigiTales GmbH
Kegelhofstraße 14 ▪ 20251 Hamburg
Telefon: 040-460 711 80 ▪ *Fax:* 040-460 23 93
Geschäftsfelder: Entwicklung von kommerziellen Computerspielen, Werbespielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

d+h CD-ROM Multimedia Artservice GmbH
Tonndorfer Hauptstraße 45 ▪ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ▪ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Gestaltung, Realisierung von Werbemitteln sowie Illustrationen, 3D-Illustrationen und Screendesign

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ▪ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

DTP NEUE MEDIEN
CD-Rom Intelligence

The Software You Setup!

Adresse
Usedomstraße 19
22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10-0
Fax: 040-66 99 10-10
Email: neuemedien@dtp-neuemedien.de

Geschäftsfelder
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb
Hörzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon`s, MetaCreations, etc.

discreet monsters®

discreet monsters

Adresse
Türkenstrasse 55-57
80799 München
Telefon: 089-2 77 77 6-18
Fax: 089-2 77 77 6-76
info@discreetmonsters.com
www.discreetmonsters.com

Geschäftsfelder
3D real-time auf PC ist die Zukunft!
Wir sind bereits dort und produzieren international vertriebene 3D-Echtzeit-Spiele und Applikationen für die Plattformen PC, Online und Digital-TV (d-box).

The Real Neverending Story

Dynamic Systems
Werksgasse 71 ▪ A-8786 Rottenmann
Telefon: 0043-03614-5005-18
Fax: 0043-03614-5005-14
Geschäftsfelder: Software-Distribution und -Vertrieb für Österreich

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ▪ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-309 ▪ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ▪ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ▪ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ▪ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ▪ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ▪ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ▪ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Effective Media GmbH



Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

EIDOS Interactive Deutschland

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ▪ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ▪ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ▪ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

enjoy Entertainment
Hollerather Straße 17 ▪ 50937 Köln
Telefon: 02 21-222 07 69 ▪ *Fax:* 02 21-943 50 59
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Computersoftware

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ▪ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ▪ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ▪ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ▪ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ▪ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ▪ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ▪ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ▪ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Fantastic Illusions
Beethovenstraße 40a ▪ D-48317 Drensteinfurt
Telefon: 02508-985801 ▪ *Fax:* 02508-985802
Geschäftsfelder: Computeranimation, Illustration und Design für Computerspiele und Multimedia.

Fink & Fuchs Public Relations GmbH
Berliner Straße 164 ▪ 65205 Wiesbaden
Telefon: 0611-74 13-123 ▪ *Fax:* 0611-74 13-10
Geschäftsfelder: PR-Agentur für Sony Computer Entertainment Germany

Flashpoint GmbH



Adresse
Lily-Braun-Straße 40
23843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 52 30 ■ *Fax:* 02154-94 52 33
Geschäftsfelder: Generalvertretung D, A, CH der Zubehörmarke BLAZE in den Segmenten: PSX, N64, Gameboy, PC etc.

Freak's Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

FUNATICS Development GmbH
Aktienstrasse 212 ■ D-45473 Mülheim an der Ruhr
Telefon: +49 (0) 208 388 10 15 ■
Fax: +49 (0) 208 388 10 17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen.

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■
22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

Funsoft Holding GmbH



Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

Vertrieb
Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

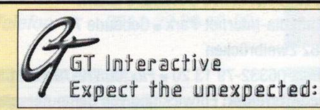
Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach

Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D



GT Interactive Software GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

G

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

Game It



Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

GZ Games
Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt
Telefon: 09721-216 23 ■ *Fax:* 09721-169 82
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

Guillemot International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-0 ■ *Fax:* 0211-33 800-20
Geschäftsfelder: Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

H

Hasbro Interactive
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96654-21 ■ *Fax:* 0521-96654-29
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

heart-line Software-Vertriebs-GmbH
Mitterfeldring 82 ■ 85586 Poing
Telefon: 08121-9889-00 ■ *Fax:* 08121-9889-04
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Unternehmens-Consulting und Marketing-Services; Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen. Labels im Exklusiv-Vertrieb: Take2 und BLAZE

Hint Shop Komplettlösungen
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13 ■ *Fax:* 02205-91 03 14
Geschäftsfelder: Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

HMH Hamburger Medien Haus Vertriebs GmbH
Sportallee 41 ■ 22335 Hamburg
Telefon: 040-51456-0 ■ *Fax:* 040-51456-991
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Info-, Edutainment- und Spracherkennungssoftware für PC sowie Sprachencomputer mit vielen Sonderfunktionen.

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Iona-Soft Ltd. Deutschland
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 874 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Distribution, Vertrieb, OEM Bundling, Lizenzen

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Intel GmbH
Dornacher Straße 1 ■ 85622 Feldkirchen
Tel: +49 89 99143-152 ■ *Fax:* +49 89 99143-420

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

Interactive Magic
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 82-0 ■ Fax: 05241-68 89 90
Geschäftsfelder: Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

J

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

Joysoft GmbH



Adresse
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
Telefon: 0221/94 86 10 60
Fax: 0221/94 86 12 22
email: sales@joysoft.de

Geschäftsfelder
Vollsortimenter im Groß- und Einzelhandel für Spiele-, Info- und Edutainmentsoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen. Dienstleistungsgeber für freie Fachhändler als „autorisierter JOYSOFT-POINT". Vertriebsprogramme für den Einzelhandel

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

KAINAi/ c/o Michael Strelecki
Doldenweg 14 ■ 44229 Dortmund
Telefon: 0231-7270 407 ■ *Fax:* 0231-7270 408
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Kritzelkratz 3000
Pleicherschulgasse 1 ■ 97072 Würzburg
Telefon: 0931-35 36 091 ■ *Fax:* 0931-35 36 089
Geschäftsfelder: Entwicklung von Video und Computerspielen
(Konzepte, Auftragsarbeiten, Orginalentwicklungen)

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Lilienthalstraße 25 ■ 85399 Hallbergmoos
Telefon: 0811-99 71-30 ■ *Fax:* 0811-99 71-50
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

madcat Interactive Software GmbH
Multimedia-Internet-Park ■ Gebäude 71
66482 Zweibrücken
Telefon: 06332-79 13 20 ■ *Fax:* 06332-79 13 21
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Massive Development
Am Exerzierplatz 3 ■ 68167 Mannheim
Telefon: 0621/30 66 66 5 ■ *Fax:* 0621/30 69 0 44
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Entwicklung von Technologie für interaktive, verteilte Simulationen.

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

MultiMedia Soft

MultiMedia SOFT

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6 ■ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

MICROPROSE

MicroProse
MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Patrik Meyer (Sales-Director)



Markus Uhlemann
(Sales Coordination)



Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)



Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)



Christian Feller
(Bezirksleiter Süd-Ost)



Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Lastropsweg 32 ■ 20255 Hamburg
Telefon: 040-401 97 77 0 ■ *Fax:* 040-401 97 77 1
Geschäftsfelder: Full Service Localisation, Bild, Text, Ton, PC & Mac

N

NBG EDV Handels-und Verlags GmbH
Brunnfeld 2-4 ■ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-70 17 0 ■ *Fax:* 09471-70 17 99
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Lösungsbücher, Peripherie und Zubehör, Sony Playstation, N64, Gameboy, Sega Dreamcast. *Labels im Exklusivvertrieb:* Activision. ITE (Hugo), CH products

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 224 ■ 80807 München
Telefon: 089-32 473-0 ■ *Fax:* 089-32 473-112
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

neo Software Produktions GmbH
Wienerbergstraße 7 ■ A-1100 Wien
Telefon: 0043-60 740 80 ■ *Fax:* 0043-1-60 740 80-6
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Dienstleistungen in den neuen Medien, Multimedia Produktionen und Internetapplikationen

Neon Software GmbH
Deutschherrnufer 32 ■ 60594 Frankfurt
Telefon: 069/6199436 - 0 ■ *Fax:* 069/61994381
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computer- und Videospielen, Multimedia-Applikationen. Windows, Playstation, SEGA Saturn, Game Boy Color

Nintendo of Europe
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Novitas GmbH
Petzvalstraße 36 a/b ■ 38104 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0 ■ *Fax:* 0531-215 34-11
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

Noris Transportverpackung



Adresse
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

O



P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

PEN-M.
Achenbachstraße 8 ■ 34119 Kassel
Telefon: (0561) 77 44 44 ■ *Fax:* (0561) 10 72 70
Geschäftsfelder: Übersetzungen, Lokalisierungen, Reportagen, Beratung

Order in Time GmbH

ORDER IN TIME
VIDEO & PC GAMES

Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10



Cornelia Diethelm (stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60



Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20



Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60



Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70



OK Media Disc Service GmbH & Co. KG

Adresse
Niedernstraße 3-7 ■ 24589 Nortorf
Telefon: 04392-38 201 ■ *Fax:* 04392-38 218
Email: service@okmedia.de

Geschäftsfelder
Full-Service-Anbieter für die Herstellung von CD, CD-ROM, DVD und MC. Hauseigene Druckerei, Konfektionierung, Sonderverpackungen, Logistik, eigenes Kopierschutzverfahren „Sysiphus®".

Playcom Software Vertriebs GmbH

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

PIRANHA BYTES Software GmbH
Marthastraße 2a ▪ 44791 Bochum
Telefon: 0234-9320-100 ▪ *Fax:* 0234-9320-110
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen (PC)

Prima (Deutschland) GmbH
Am Hollerbroch 36 ▪ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-910 363 ▪ *Fax:* 02205-910 363
Geschäftsfelder: Produktion von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH
Schüttweg 3-5 ▪ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46 - 0 ▪ *Fax:* 02921-96 46 - 46
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielen

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ▪ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ▪ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ▪ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ▪ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ▪ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

PXD Musicsoft
Mörikestraße 67 ▪ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-96 66 69 00 ▪ *Fax:* 0711-96 66 69 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Produktion und internationale Vermarktung von Musiksoftware

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ▪ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ▪ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ▪ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice



Adresse
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ▪ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ▪ 81241 München, Bayern

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ▪ 22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80 ▪ *Fax:* 040-22 93 81 00
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ▪ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ▪ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ▪ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ▪ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Seru

SERU DISTRIBUTIONS GMBH

Adresse
Oderstraße 69 ▪ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-98690 ▪ *Fax:* 04321-986940
http://seru.com ▪ *email:* info@seru.com

Geschäftsfelder
Logistik komplett: Import, Lagerung, OZL, Konfektionierung, Kommissionierung, Auslieferung, Export, Sonderdienste.

Silicon 4 GmbH Multimedia Publisher
Tonndorfer Hauptstraße 45 ▪ 22045 Hamburg
Telefon: 040-66 86 15 0 ▪ *Fax:* 040-66 86 15 11
Geschäftsfelder: Beratung, Konzeption, Programmierung, Realisierung von Multimedia-Projekten. Tonstudio und Grafik

Soft Enterprises
Wiegelsweg 2 ▪ 34613 Treysa
Telefon: 06691-919806 ▪ *Fax:* 06691-919807
Geschäftsfelder: Programmierung von 3D-Spielen.

Softgold
Daimlerstraße 8 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ▪ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Softhaus - Multimedia
Gebrüderstraße 13 ▪ 37269 Eschwege
Telefon: 05651-30 14 15 ▪ *Fax:* 05651-30 14 16
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line" Lösungsbücher

Software 2000
Postfach 110 ▪ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ▪ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kidssoftware

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ▪ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ▪ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ▪ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ▪ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Spellbound Software
Königsberger Str. 8 ▪ 77694 Kehl, Germany
Telefon: 07851-9916-60 ▪ *Fax:* 07851-9916-61
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ▪ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ▪ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ▪ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

SYNETIC
Nordring 54 ▪ D-33330 Guetersloh
Telefon: +49 (0)5241-33584 ▪
Fax: +49 (0)5241-339076
Geschäftsfelder: Entwicklung von Entertainmentsoftware

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ▪ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ▪ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

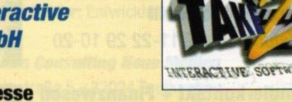
T

Thali AG
Industriestraße 14 ▪ CH-6285 Hitzkirch
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ▪
Fax: +41 (0) 41 917 28 85
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

Terratools
Virchowstraße 23 ▪ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ▪ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Test ´N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ▪ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ▪ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele, Hardware und Peripherie

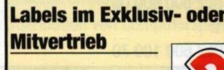
Take 2 Interactive GmbH



Adresse
Kastenbauerstraße 2 ▪ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ▪ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb











Theo Kranz Games

Adresse
Juliuspromenade 11 ▪ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

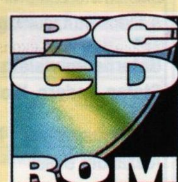
Renke Krüger
Telefon: 0931-35 45 2-20
GSM: 0177-7774452

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

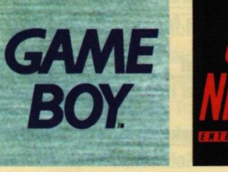
Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12

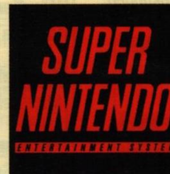














Tivola Verlag
Bouchéstr. 12 ▪ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ▪ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ▪ 80976 München
Telefon: 089-148 27-0 ▪ *Fax:* 089-148 27-400
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lokalisierung, Vermarktung und Vertrieb von Consumersoftware in den Bereichen Infotainment, Edutainment, Education, Productivity und Entertainment.
Hotline: Telefon: 089-148 27-113
MO bis DO 9⁰⁰-12⁰⁰ (zusätzlich: MO & DO 13⁰⁰-16⁰⁰)

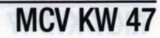
TopWare
Markircher Straße 25 ▪ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ▪ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Topos Verlag & Marketing GmbH
Daimlerstraße 11 ▪ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-7 95 49-0 ▪ *Fax:* 02131-7 95 49-29
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ▪ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ▪ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

TriNodE Entertainment Systems
Bessemerstr. 80 ▪ 44793 Bochum
Telefon: 0234-9129256 ▪ *Fax:* 0234-9129257
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware, Unterhaltungssystemen (Brettspiele, Kartenspiele,...), Entwicklung und Beratung im Bereich Netzwerktechnik.

Turbo D3 GmbH
Kampstraße 4 ▪ 20357 Hamburg
Telefon: 040-431 33 13-0 ▪ *Fax:* 040-431 33 13-9



U

Ubi Soft GmbH
Zimmerstraße 19 ▪ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ▪ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ▪ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ▪ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ▪ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ▪ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ▪ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ▪ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ▪ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ▪ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ▪ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ▪ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ▪ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ▪ *Fax:* -40
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad



Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ▪ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ▪ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ▪ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ▪ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11



VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ▪ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ▪ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ▪ *Fax:* 0208 450 19-66
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

VISION Media Engineering GmbH
Wilhelm-Leuschner-Pl. 8 ▪ 63225 Langen
Telefon: 06103-20103-0 ▪ *Fax:* 06103-20103-99

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ▪ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ▪ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

Wings Simulations GmbH
Hüttenstrasse 45 ▪ 45527 Hattingen
Telefon: 02324-5662-0 ▪ *Fax:* 02324-59078

Wolfsoft
Schulstraße 3 ▪ 56566 Neuwied
Telefon: 02622-83517 ▪ *Fax:* 02622-83583
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Videospiele, Entwicklung und Vertrieb von Videospielzubehör, Tuning und Reparatur von Videospielkonsolen

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ▪ Dorotheenstr. 239 ▪ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ▪ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Wial Versand Service GmbH



Adresse
Liegnitzer Str. 13 ▪ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ▪ *Fax:* 08142-546 54
Internet: www.wial.de

Geschäftsfelder
Vollsortiment Großhandel für CDROM, Sony PlayStation, Nintendo 64, DVD sowie Zubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH - Logic 3
Postfach 4839 ▪ CH-6304 Zug - Schweiz
Tel: 0041-41 710 52 54 ▪ *Fax:* 0041-41 710 52 54
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Die Magie der Sterne...



...ist oft schwer zu deuten und manchmal auch sehr ungerecht. Den einen trifft es hart, den anderen härter. Es gibt sicher viele Menschen unter uns, die die Wahrheit über ihr Schicksal vermutlich gar nicht hören wollen. Denen rate ich: Lassen Sie sich die nachfolgenden Weisheiten unter keinen Umständen vorlesen.

Ihr Christoph Holowaty

Zwilling (21.05. - 21.06.)
Zwillinge haben das Glück, nie alleine zu sein. Auch in der kommenden Woche können Sie sich über mangelnde Gesellschaft nicht beklagen. Zu dumm nur, daß es sich diesmal ausgerechnet um die Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen handelt und die verbotene Importware in Ihrem Regal sich innerhalb der letzten drei Wochen nicht rückstandslos abgebaut hat. Oder hat da jemand heimlich kopiert und es ist noch etwas dazugekommen?

Fische (19.02. - 20.03.)
Sie schwimmen kommende Woche wieder einmal mit dem Strom. Apropos Strom, sollten Sie zu den Händlern gehören, die sich regelmäßig über zu hohe Stromrechnungen wundern, dann schalten Sie doch Ihre Spiele-Displays über Nacht einfach mal wieder aus. Das schont die Kasse erheblich und verkürzt die Verweildauer nächtlicher Einbrecher in Ihrem Laden.

Widder (21.03. - 19.04.)
Wie heißt es so schön: „Der Klügere gibt nach!" Wenn Sie selbst geistig nicht allzuviel drauf haben, dann lassen Sie das doch Ihre Preise für Sie erledigen. Wenn die dann soweit nachgegeben haben, daß Sie Ihren Laden dichtmachen müssen, dann können Sie wenigstens sicher sein, daß Sie den gesamten Markt mit in den Abgrund gerissen haben. Bravo!

Löwe (23.07. - 22.08.)
Sie sollten den Service zukünftig größer schreiben. Das kann der Kunde dann auch besser lesen. Oder noch besser: Lassen Sie sich ein paar von diesen schicken, neumodischen Schildern prägen, die halten sich auch bis zur nächsten Spiele-Generation und fallen nicht gleich ab, wenn man im Frühling die Ladenhüter mit dem Staubwedel aus dem Winterschlaf holt.

Krebs (22.06. - 22.07.)
Sie kommen jetzt wieder in die Jahreszeit, die Ihnen als Krebs überhaupt nicht liegt. Erste Schnee-Schauer, Eisblumen am Fenster, zugefrorene Seen. Wenn die Umwelt wenigstens konsequent mit Ihnen verfahren würde. Aber nein, die Kunden sind unverfroren wie nie zuvor und behaupten, zum Lieferumfang eines Nintendo 64 gehöre auch ein Stromkabel. Seien Sie diesmal großzügig und legen Sie auch noch einen Controller drauf.

Jungfrau (23.08. - 22.09.)
Für Jungfrauen naht die Zeit der Selbstfindung. Endlich haben Sie es geschafft, sich von dem hemmenden Ballast der letzten Jahre zu befreien. Sie stehen jetzt auf eigenen Füßen, auch wenn Sie noch nicht so recht wissen, was Sie mit der gerade gewonnenen Freiheit anfangen sollen. Ein Tip: Jetzt, wo Sie sich gefunden haben, ist es Zeit, den richtigen Partner zu finden.

Stier (20.04. - 20.05.)
Arbeiten Sie in den kommenden Wochen verstärkt an ihren Special-Moves. Morgens mit Elan den Wecker an die Wand donnern, mittags das Kissen mit einem lässigen Schwung in den Nacken schleudern und abends mit einer geschickten Cash-Combo die von ihren fleißigen Angestellten in Zusammenarbeit mit den kaufwütigen Kunden gefüllten Kassen leeren. Im Januar sind Sie dann fit für den Endgegner `Freddy Fiskus´.

Steinbock (22.12. - 19.01.)
Sie sollten häufiger auf Ihren Kunden zugehen. Wechseln Sie ein paar persönliche Worte mit ihm, nehmen Sie ihn bei der Hand, zeigen Sie ihm Bilder ihrer Familie, fragen Sie nach seinem Namen. Das schafft Nähe und Vertrauen. Sie werden sehen, beim nächsten Mal fressen Ihnen die Kunden förmlich aus der Hand. Oder geben Sie Ihren Nebenjob als Pudelfriseur gleich ganz auf und widmen sich voll und ganz Ihrem Spieleladen. Ist doch auch schön!

Impressum



Anschrift des Verlags:
COMPUTEC MEDIA AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Vorstand:
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)


Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
eMail: cholowaty@computec.de


Redaktion:
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
Tel.: 0911-2872-146
eMail: fossmann@computec.de


Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
eMail:
jfroehlich@computec.de


Udo Reuss (ur)
Tel.: 0911-2872-196
eMail: ureuss@computec.de

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:

Uschi Sehr
Tel.: 0911-2872-195
eMail: usehr@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen: Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA
SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240


Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
eMail: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
eMail: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
eMail: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
eMail: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 50,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
III. Quartal 1998: 15.335 Exemplare



Anschrift der Redaktion:
MCV MEDIA UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty


Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
eMail: sdinsey@aol.com


Redaktion:
Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
eMail: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230


Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

Fotos: C. Holowaty (3), MCV UK (3), F. Ossmann (2), J. Fröhlich



Allein 300 TV-Spots in Super RTL, RTL2 und PRO7 zum Produkt-Release!

Kampf der Zauberer

Das erste Rollenspiel für N64-
komplett in deutsch.
Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem
Bildschirmtext



Rechtzeitig bestellen: Order-Line: (069) 950812-22 . Order-Fax: (069) 950812-74

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74